
NOTICIAS - ANALISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÒN
AÑO 1 - Nº 13
Mayo '06
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA..............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
SIEMPRE APUESTA A FAVOR NUESTRO
DUKE NUKEM FOREVER
TODO LO QUE PODRIAS HABER LEIDO EN OTRO LADO PERO TE DIO PAJA BUSCAR
PREVIEWS:
ESTE MES AVERIGUAMOS TODO LO REFERENTE A JAWS UNLEASHED, MICRO MACHINES V4; OPERATION FLASHPOINT 2 Y HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES
REVIEWS:
TE TRAEMOS LOS ANALISIS DE LOS JUEGOS MÁS CALIENTES DEL MES: TES IV: OBLIVION; CALL OF CTHULHU; TOMB RAIDER LEGEND; THE GODFATHER; BLAZING ANGELS; CONDEMNED:CRIMINALORIGINS Y MUCHOS MÁS
HARDWARE: ANALIZAMOS UNA ATI X800 CON ViVo - TE CONTAMOS LO QUE PASO EN LA GDC

JUEGO DEL MES



La saga de The Elder Scrolls es uno de los hitos de la PC. Oblivion prometía tener todo lo que hizo característica a esta saga y más. Pero se quedó a mitad de camino. Se simplificaron muchas cosas para poder ubicarlo en el mercado de consolas de nueva generación, con todas las limitaciones que esto implica. Esto no quiere decir que el juego sea malo. Nada que ver. Sigue siendo un producto excelente, la libertad está ahí, las cientas de quests y NPCs con quien relacionarse, la exploración y el entretenimiento.
Oblivion no es todo lo que prometía, pero aun así sigue siendo merecedor de ser el juego del mes de mayo.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

NOTICIAS 4
Te informamos de la actualidad jueguil

PREVIEWS 10
JAWS: UNLEASHED 10
FLATOUT 2 11
MICRO MACHINES V4 14
GAME 2 16
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES 17

TAPA 18
Duke Nukem Forever es un hito de los juegos de PC. El juego con más tiempo de desarrollo en la historia. En un informe sin novedades te contamos todo por lo que paso tan polémico titulo.

REVIEWS 24
CALL OF CTHULHU: DCOTE 25
DAEMONICA 28
ANKH 29
ÜBERSOLDIER 30
WW2 COMBAT: ROAD TO BERLIN 31
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS 32
RAINBOW SIX: LOCKDOWN 34
SONIC MEGA COLLECTION PLUS 36
BATTLE MAGES: SOD 37
TOMB RAIDER: LEGEND 38
THE GODFATHER 40
ICE AGE 2 THE MELTDOWN 43
TRUE CRIME NEW YORK 44
BLAZING ANGELS 46
TES IV: OBLIVION 48
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 52
MOCKBA TO BERLIN 53

EXPANSIONES 54
ACT OF WAR: HIGH TREASON 54

HARDWARE 56
SAPHIRE X800 PRO VIVO TOXIC 56

ESPECIALES 58
GAME DEVELOPERS CONFERENCE 58
AUDITION ONLINE DANCE BATTLE 60
LA SECCIÓN DE RELLENO 61
CARGANDO 62

EDITORIAL

¿Qué hacer cuando todos los juegos que son prometedores resultan ser meros ports o juegos que evidentemente fueron pensados para correr en una de las diferentes consolas que hay en el mercado?
Estamos atravesando una etapa en la cual con las consolas de nueva generación ya en el mercado como la Xbox360 o las inminentes Playstation 3 y Wii (Dioz mío, ¿Cómo pudieron ponerle ese nombre?) atraen toda la atención tanto del publico como el de los desarrolladores, poniendo un énfasis en el mayor alcance de publico de las consolas. Lo cual es su gran ventaja, su simplicidad y facilidad de manejo, atraen al mainstream de la gente que no quiere preocuparse pensando en pasar horas para entender, configurar y aprender a manejar un juego orientado a un publico Hardcore. Todo esto resulta en un cambio de orientación en un mercado donde la masificación se está empezando a notar, y por ende, los cinco gatos locos (hablando en forma figurada) que lo siguen desde un principio están siendo dejados de lado a fin de un mayor alcance.
Si esto esta bien o mal es algo para el debate, pero que los juegos de PC están acercándose al mainstream es a cada momento una realidad más probable, y para bien o para mal, es algo que deberemos tener en consideración aquellos que tenemos este vicio.

Diego Beltrami - Jefe de redacción

STAFF



Jefe de redacción
Diego Beltrami

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

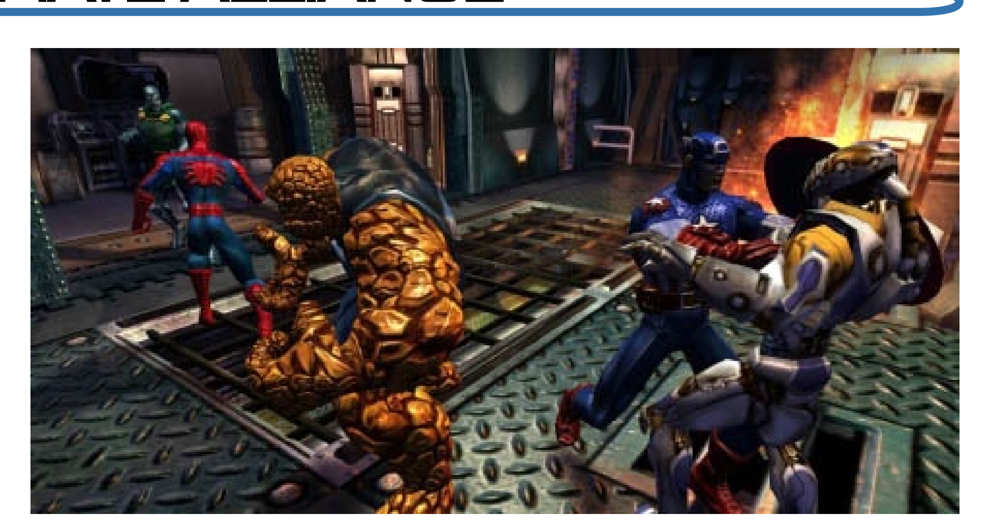
Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Luciana Decristófaro
Alejandro Parisi

Colaboradores
Manuel Cajide Maidana
Mariano Martinez
Facundo Szraka
Federico Gaule
Roberto Venero
Gonzalo Lemme
Patricio De Marco
Laura Bravo
Juan Carlos "sin apellido"

Relaciones Públicas
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

Asador
Julian Cantarelli

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE



Wiiiiiiiiiiii (no, nos estamos refiriendo a la consola con ese nombre), Raven Software acaba de anunciar Marvel: Ultimate Alliance.
Este nuevo RPG contará con mas de 140 personajes jugables sacados del universo Marvel, nada mal.
Símil al X-Men Legends, promete ser EL juego que todos los fanáticos de los cómics hemos estado esperando. Con la posibilidad de elegir a nuestro equipo de heroes que van desde el famoso mimado de América, el "Cap.", pasando por Spiderman, los X-Men y unos cuantos mas, tendremos una amplia libertad en lo que a jugabilidad se trata. Seremos así capaces de hacer diversas elecciones en las misiones que impactarán de una forma u otra en la historia, incluso andan contemplando la posibilidad de hacer varios finales.



Como si todo esto fuera poco, podremos jugarlo en modo cooperativo en LAN o por Internet. De yapa, existirá el modo Competitive que mantendrá las cosas mas balanceadas entre los jugadores. Saldrá, no solo para PC (más le valía), sino para todas las consolas de la nueva generación y hasta para aquellas consolas de mano. Se planea fecha de lanzamiento para nuestra primavera de este año, dicho todo esto, sin duda valdrá la pena esperar esta maravilla.

EL SPAM ES ILEGAL EN ARGENTINA

Un tema para discutir: tres años atrás, acá en Argentina, un par de abogados denunciaron a una empresa que no dejaba de mandarles spam (correo no-deseado) a sus casillas de email, aún después de intentar ser sacados de la lista de direcciones a las cuales mandan publicidad.
Recién ahora el juez Roberto Toti falló a favor de los denunciantes, obligando a los spammers a desembolsar dinero y borrar todos los datos referentes a los primeros. Los abogados, felices.
Nótese que esta es la primera vez que ocurre algo de estas características en Argentina, dando lugar a dos proyectos que se encuentran en espera en el Parlamento argentino para debatirlos... Igualmente, vaya uno a saber cuándo lo harán.



EL REGRESO DE UN CLÁSICO



No, no hablo de Warcraft, sino de Command & Conquer, que no está mal en decir que inventaron este género que parece estar un poco estancado en cuanto originalidad. Recientemente Mike Verdu, productor ejecutivo de EA Los Angeles, anunció C&C 3: Tiberium War. Volviendo a sus raíces, los muchachos planean una jugabilidad más rápida, con estrategia más profunda y una forma de contar la historia "revolucionaria", obviamente combinándolos con unos gráficos de la san flauta. Sin decir una fecha exacta, el juego se planea para el 2007.



ALEXANDER A LOS TOTAL WAR

Nuestra sed de combates será saciada nuevamente por la saga Total War, la cual se prepara a recibir dos nuevos integrantes: Total War Medieval II y Rome: Total War - Alexander, la nueva expansión del famoso título lanzado en el 2004. Dicha expansión contará con media docena de nuevas batallas históricas -con soporte multiplayer-, cuatro nuevas facciones y el agregado de varias nuevas unidades, como ser las ¿temidas? arqueras indias desnudas (les juro que no es joda). Todavía no se informó sobre una fecha estimada de lanzamiento.

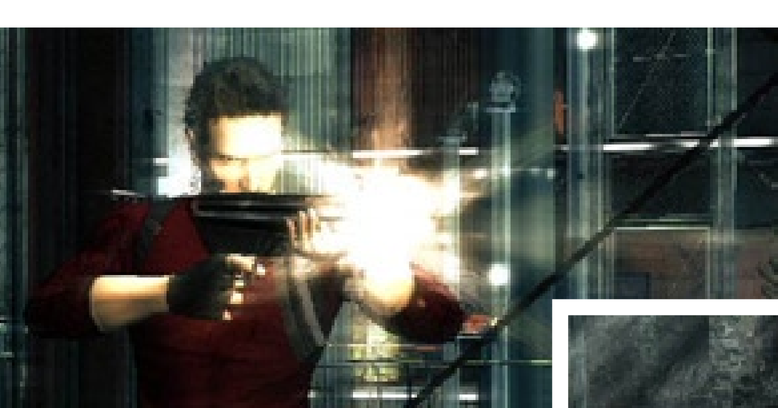




ENTRE LAS SOMBRITAS

Después de su ultima aparición, bastante penosa por cierto, la saga Alone in the dark vuelve al ruedo con un nuevo titulo de la mano de Atari. Según Eden Games, la desarrolladora a cargo del juego, promete una experiencia de supervivencia que nos hará parar el corazón. Además, aseguran un estilo de juego que será altamente abierto y detallado, con un avanzado sistema de interacción con el ambiente que nos rodea.





Según las palabras de Steve Tucker –Director de Marketing de Atari- Eden va a aprovechar la potencia de los nuevos avances tanto en PC como en XBOX 360 para llevar la experiencia del survival horror a otro nivel. Creerle o no, se hace difícil, después de ver sus últimas apariciones, tanto en juego como en cine. Mas novedades en camino los próximos meses. Stay tunned.

UN JUEGO INFERNAL

Primavera del 2006, esa es la fecha en la que el nuevo juego de la compañía polaca Metropolis, denominado INFERNAL, saldrá a la venta.

Este juego en tercera persona nos llevará a recorrer lugares exóticos como castillos, pueblos y hasta industrias. Cual película de fantasía, clama poseer una historia que enganchará al jugador hasta el final. Contando con un amplio repertorio de armamento que van desde ametralladoras hasta el uso mismo de la magia, combinado con "gadgets" al mejor estilo 007 o NOLF, persecuciones automovilísticas que nos dejarán sin aliento y una IA tremenda, este juego ya está generando altas expectativas en los gamers.

Pero INFERNAL trae una peculiaridad: será el primer juego en hacer uso del procesador de física AGEIA PhysX. Sus desarrolladores afirman que gracias a su más reciente creación, seremos capaces de visualizar efectos nunca vistos en los juegos.

Si todo sale como lo previsto, INFERNAL, el cual será distribuido por la empresa Playlogic, promete ser excelente.



UBISOFT LE DICE ADIÓS A STARFORCE

Los rumores eran fuertes pero nadie estaba tranquilo... hasta ahora.
Es oficial. Después de tantos problemas, Ubisoft decidió dejar de utilizar este polémico sistema de protección para sus juegos. Ya no hay de qué preocuparse a la hora de comprar un juego: no habrá más StarForce que ponga en riesgo la PC de los usuarios, ni el bolsillo de la gigante europea (5 millones de dólares por daños a usuarios le dolieron). Siguiendo los pasos de otras empresas, el boicot a StarForce crece, sobre todo desde que publicaron un link que permitía la descarga ilegal de Galactic Civilizations II. Así que ya saben, si dudaban en comprar Heroes of Might and Magic V... denle para adelante, sus PCs se lo van a agradecer.





SE POSTERGA EL LANZAMIENTO DE VISTA

Para estabilizarlo un poco más y darle tiempo a los fabricantes de Hardware a incorporarlo, Microsoft retrasa la salida de su nuevo sistema operativo, Windows Vista, al 2007.
El S.O. promete mejoras en la seguridad, opciones intuitivas y nada más ni nada menos que la inclusión de DirectX 10 (cosa que nos obligará a instalar Windows Vista para correr determinados juegos como Halo 2).
Vista no estará disponible para nuestras computadoras hasta el año que viene aunque las grandes empresas serán capaces de conseguirlo en noviembre de este año.
Para finalizar, les comentamos que Microsoft tiene en mente un segundo test beta del S.O. para nuestro otoño.



FECHAS DE SALIDA

12 Volt	Q3 2006
Bad Day L.A.	TBA
Battlecruiser Next Gen	2007
Battlestations: Midway	Q2 2006
BioShock	2006
Black Buccaneer	Q2 2006
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Caesar IV	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/06
CellFactor	Q4 2007
Civilization's Dawn	2006
Company of Heroes	2006
Dark Messiah of Might & Magic	Q3 2006
Diabolique: License to Sin	Q3 2006
Duke Nukem Forever	WID
El Matador	Q2 2006
FIFA Street 2	2006
FlatOut 2	11/06/06
Ghost Wars	Q1 2006
Half-Life 2: Episode 1	Q2 2006
Heart of Empire: Rome	2006
Heaven vs Hell	06/06/06
Hell Tycoon	Q1 2006
Hitman: Blood Money	Q3 2006
Huxley	Q2 2006
Joint Task Force	Q1 2006
Mutant	Q2 2006
Neverwinter Nights 2	2007
Game 2	2006
Pacific Storm	Q3 2006
Pirates of the Caribbean Online	2006
The Legend of Jack Sparrow	2006
Possession	2007
Postal 3	Q1 2008
Prey	06/06/06
Reservoir Dogs	2006
Rise of Nations: Rise of Legends	09/05/06
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Q2 2006
Rush for Berlin	Q2 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	01/08/06
Savage 2: A Tortured Soul	Q3 2006
Snow	TBA
Spore	Q3 2006
Soul of the Ultimate Nation	2006
Superman Returns	Q2 2006
Tabula Rasa	27/10/06
The Sacred Rings	01/06/06
The Shadow of Aten	Q4 2007
The Silver Lining	2006
Titan Quest	2006
Unreal Tournament 2007	2007
Warhammer: Mark of Chaos	2006
You Are Empty	2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

MÁS BROTHERS IN ARMS

"Brothers In Arms Hell's Highway" es el nombre (que puede cambiar) de este nuevo First Person Shooter de la conocida franquicia, elegido por Ubisoft y Gearbox Software.
Esta vez viene con novedades tales como el uso del poderosísimo engine Unreal 3, que permitirá gráficos impresionantes a la vez que brinda un juego intenso repleto de acción.
El juego nos sitúa en la famosa operación Market-Garden de la Segunda Guerra Mundial, a mando de varios soldados deberemos avanzar por los distintos niveles que se nos presentan para intentar dar fin a la guerra, siempre recreando hechos históricos verdaderos.
Sin fecha de salida aún, Hell's Highway estará disponible para disfrutarlo en nuestras PC's y la PlayStation 3





KINGDOM UNDER PC

Aquellos poseedores de Xbox recordarán aquel título de acción en tercera persona lanzado en el 2004, llamado Kingdom Under Fire: The Crusaders. Luego de varias horas, el juego se tornaba un poco repetitivo... no lo niego. Pero la adrenalina de las batallas y marchar con tu legión de soldados mientras suena un tema bien pesado (si tengo que tocar el tema "Banda de sonido" en este juego, duplicaríamos las páginas de la revista) es una sensación difícil de explicar.
Con un predecesor en PC que es simplemente horrible -RTS- y un sucesor lanzado el año pasado en la misma consola anteriormente nombrada (AKA: Kingdom Under Fire: Heroes), la gente de Blueside decidió agregar otro título a la licencia.
Kingdom Under Fire: Circle of Doom, nombre del nuevo juego, se encuentra bajo desarrollo de Dragonfly y Phantagram, los mismos que vienen superándose paso a paso con cada lanzamiento de esta saga. Originalmente desarrollado para Xbox360, poseerá soporte tanto single como multiplayer. Se espera su lanzamiento en los próximos meses para dicha consola, pero la versión de PC (port) todavía no tiene fecha. Aunque se estima que posiblemente no lo veamos hasta el año que viene. Sólo nos queda esperar.



F.E.A.R SE EXPANDE

Después de la reciente noticia de la versión de F.E.A.R para XBOX 360, mas noticias vienen en camino para este gran juego del año pasado. Sierra Entertainment anuncio que pronto tendremos la primera expansión, titulada "Extraction Point". La acción comenzara en el punto donde termino el juego original, donde se incluirán nuevas localizaciones, armas y enemigos. Por supuesto, también veremos algunas viejas caras familiares. A pesar de que la serie ahora esta en manos de Warner Bros. Interactive Entertainment, han asegurado que esta expansión es parte del acuerdo entre Monolith -quienes tienen los derechos intelectuales- y Vivendi Games –propietarios del nombre F.E.A.R- por lo que están siguiendo de cerca el desarrollo de esta expansión y que, presumiblemente, este conectada con la secuela del titulo original actualmente en desarrollo. A todo esto, también se anuncio la próxima salida del parche que eleva el juego a la versión 1.5, que según comentaron, tendrá nuevas opciones y modos multiplayer.

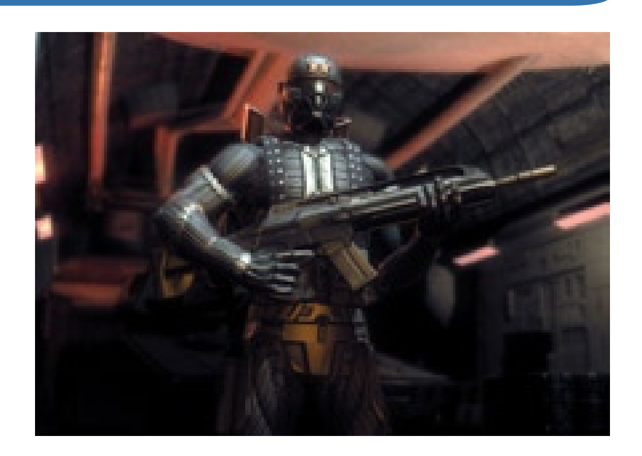
MICROSOFT COMPRA LIONHEAD

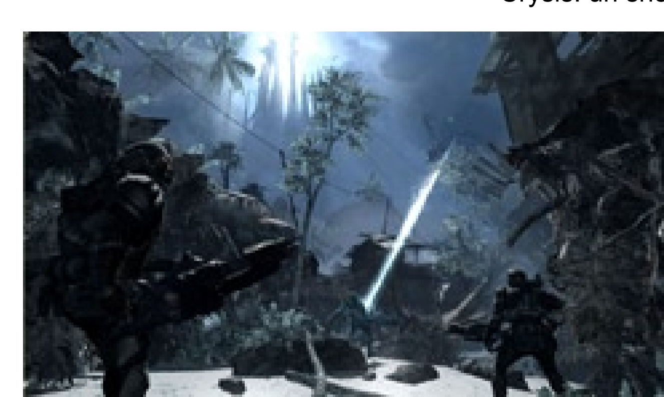


¡Oh, no, el apocalípsis ha llegado! La famo$a empre$a Micro$oft acaba de comprar la británica de Molyneux, un grande de los juegos, Lionhead.
El amigo Bill Gates ya adquirió hace un tiempo atrás a otras compañías como Rare y Bungie y, según parece, no se piensan detener ahí nomás. Frente a esta situación, Peter Molyneux responde: "Esta adquisición da a Lionhead la estabilidad y la oportunidad de centrarse en crear los títulos de calidad para las consolas de nueva generación".
Se distinguen productos grosos para sus "über consolas", se distinguen juegos consolizados para PC... ¿Black or White? Yo la veo negra a la cosa.

AGUA QUE HAS DE VENDER...

Si mencionamos agüita muy linda, seguro recordarán el excelente Far Cry, creado por la compañía alemana CryTek. Quizás hayan escuchado sobre Far Cry Instincts Evolution y Far Cry Instincts Predator, que salieron hace poco para Xbox y Xbox 360 respectivamente (¿Por qué nosotros nos quedamos afuera... otra vez?), creados por Ubisoft Montreal.
Bueno, hace poco la distribuidora Ubisoft compró la propiedad intelectual y el CryENGINE, motor utilizado para la creación de todos los juegos de esta serie. Si bien la suma de dinero todavía no está decidida, no va a ser nada barata, aunque la venta parece ser un hecho. El primer juego que saldrá sobre este trato será Crysis: un shooter en primera persona que, utilizando la versión 1.3 del motor mencionado y DirectX 10, ya se encargó de hacer babear a todos en la Game Developer Conference. Y no. No se sabe todavía la fecha de salida, pero sí que saldrá para PC (wiiii).





MODS OFICIALES DE OBLIVION

Como ya sabrán desde hace rato, Bethesda sacó, para su famoso Oblivion en versión PC, un addon (adición al juego) que nos permite "vestir" a nuestro caballo con dos tipos de armadura (Elven y Steel).
Éste se puede conseguir pagando la módica suma de 2 dólares, cosa que desagradó a muchas personas por el hecho de que el mod este realmente no vale ese dinero (si hubiera sido gratis, vaya y pase). Pero aún mas disgustados estaban los poseedores de la Xbox 360 que se veían imposibilitados de conseguir no sólo los oficiales, sino también los mods creados por los usuarios. Luego de interminables quejas, Bethesda lanza una versión especial del Horse Armor para los consoleros.
Para el cierre de esta noticia, se encuentran disponibles dos adiciones más: Orrery (quest en el que tendremos que reparar equipo astrológico Dwarven, posiblemente ganando uno que otro skill) y la Wizard's Tower (lugar en el cual los alquimistas serán felices - habrá instrumentos, hierbas, y todo eso para crear items); obviamente, siendo ambas pagas de nuevo.





Ficha técnica
- Fecha de salida: Mayo de 2006
- Demo: No disponible
- Género: Acción / arcade
- Compañía: Appaloosa
- Distribución: Majesco games

Jaws Unleashed

POR Maximiliano Nicoletti

A VER, DECÍ "AAAAAH"

Aquellos que tengan un poco de memoria y no sean demasiado jóvenes, conocerán -o al menos habrán escuchado nombrar- las viejas películas de Steven Spielberg de la saga "Tiburón", en las que un enorme tiburón blanco con un estómago dotado de un vórtice interdimensional (porque el bichito era un barril sin fondo) vagaba por los océanos manducándose todo ser existente y salteándose así algunos eslabones de la cadena alimenticia.
Ahora, años después de la salida de la última de las películas, y lejos ya de aquel videojuego que fuera publicado para la consola NES, llega a la PC y a consolas de media generación la nueva versión virtual del come-hombres (casi casi el mismo apodo que tiene Santiago Platero).



LA MAR ESTABA SEREEEENA...

Jaws Unleashed promete ser un pequeño juego homenaje a la saga que iniciara Steven Spielberg, Jaws (o Tiburón). En nuestras PCs podremos



controlar a Jaws, el enorme tiburón blanco que a partir de este momento llamaremos Plater, porque es más divertido burlarme de él que escribir un nombre en inglés, y de todas formas ambos cada tanto se comen un hombre. Supuestamente, Jaws Unleashed (llamado a partir de ahora como "el juego") cuenta la acción treinta años después del final del primero de los filmes, y se compromete a dejarnos vagar por los océanos en una gran cantidad de escenarios y locaciones sacadas directamente de la película, mientras creamos el mayor descontrol posible con una cantidad de ataques bastante considerables, divididos en acuáticos, aéreos o de superficie, con los que podemos afectar a humanos y sus botes, y la vida marina en general.



• ¡Ñami ñami! •

"LA IGNORANCIA ES PARIENTE DEL MIEDO..."

El juego lleva siendo desarrollado ya casi más de dos años, por la compañía que desarrolló los títulos de la saga Ecco the Dolphin, para las difuntas consolas Sega Genesis y Sega Dreamcast. Según este grupo, el mayor desafío está en lograr que el tiburón sea realista en la mayoría de sus movimientos, así que han puesto gran cuidado en todos los mordiscones, coletazos y desplazamientos en general. Parece que no ponen tanta importancia en el realismo, ya que el juego cuenta, entre otras cosas, con unas cuantas batallas contra bosses finales. Además de la "misión" principal, Jaws Unleashed cuenta con un sistema de free-roaming gracias al cual podremos pasear de acá para allá haciendo los destrozos que queramos sin problemas, y algunas quests aparte. El título no contará con multiplayer de ningún tipo, pero sí con un sistema de juego que involucrará no sólo la destrucción a mar abierto, sino misiones de camuflaje, persecuciones y carreras contra el tiempo, entre otras.



• Encierren a Willy •

Ficha técnica
- Fecha de salida: Junio 2006
- Demo: No disponible
- Género: Carreras
- Compañía: Bugbear Ent
- Distribución: Vivendi Games

Flatout 2

POR Matías Leder

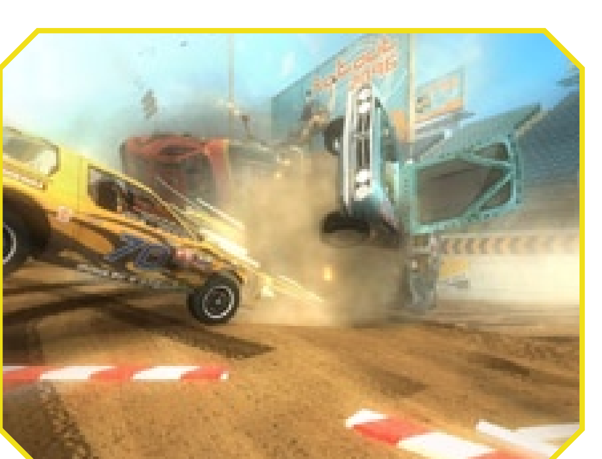
EL SUEÑO DEL CHAPISTA

"Más, más, más" decía mi cerebro, aún mareado por las cinco vueltas que el bastardo que mis ojos buscaban desesperados a través del roto parabrisas me hiciera dar al golpearme el lateral del auto, mi puño cerrado salía por la ventana en forma amenazante, ¡¡mientras mis ruedas sigan girando no habré perdido!! ¡¡CRASH!!... Ok, perdí.
Destruction Derby fue hace mucho un gran juego, porque se atrevió a ser diferente, ¿quién necesita carreras rápidas, juego limpio y un pace car si la violencia es más divertida? Flatout es uno de esos juegos donde las carreras se terminan cuando uno llega a la meta, o cuando sólo uno queda para llegar ahí, ya no se trata de ver quién es el más rápido, sino el más duro, el más hábil… O el más sucio.



LOS CINTURONES SON PARA NOOBS

Flatout 2 viene de la mano de la misma gente que nos trajo el anterior, y el juego es básicamente lo mismo. Los muchachos de Bugbear siguieron el viejo refrán "si no está roto, no lo arregles", cosa que muchos otros desarrolladores deberían hacer también y dejar de arruinar las sagas con secuelas pedorras.
En este juego, al igual que en los anteriores, manejamos autos símil clásicos americanos (aunque bastante modificados en algunos casos) que se sienten bastante realistas, por circuitos que simulan escenarios clásicos norteamericanos, en una carrera frenética por ser el primero (y si se puede el único) en llegar a la meta. Y aquí está la cosa: cada pista está llena de obstáculos y objetos frágiles que pisotear y atravesar, ya seamos nosotros o los siete adversarios que corren también, estos poseen una IA bastante competitiva, que nos dan una excelente pelea cuando los desafiamos, pelea que se nota al finalizar la carrera, ya que cada auto está compuesto por unas cuarenta piezas que se deforman independientemente, y se arrancan dependiendo del golpe que reciban.
Casi uno olvida que este es un juego de carreras cuando hay tantos golpes alrededor de uno. El juego se centra en esto, golpear a nuestros contrincantes nos proporciona bonos, desde puntos, hasta un aumento a nuestro nitro.



MUERDE MI POLVO, Y MI PARAGOLPES

Además de los diferentes modos single player, contamos con un multiplayer por Internet, o con la vieja pantalla dividida en la misma PC, pero no se sabe si los usuarios de PC podrán conectarse por Internet con sus pares de consolas.
Además de esto tenemos los mini juegos, comos los seis que traía el anterior, solo que ahora son doce. Muchos recuerdan al viejo Track & field, y nada tienen que ver con el juego principal, pero eso no les resta diversión. En uno tenemos que chocar poniendo a nuestro conductor en una posición especial para ver quien puede mandarlo volando más lejos, y contra el objeto más doloroso. También encontramos los eventos de acrobacias que algunos llaman olimpiadas ragdoll (y ustedes se imaginaran el resto); y por último versiones motorizadas de deportes como fútbol, rugby o baseball.
No queda nada hablar por los gráficos. Las imágenes dicen más que 1000 palabras, pero 1000 palabras llenan una pagina que no tenemos, así que confórmense con eso. Sólo piensen en la física y el ragdoll sumado a las cuarenta piezas individuales y tienen un festival de dolorosas colisiones, de esas que alegran la vida del que no está al volante.

Ficha técnica
- Fecha de salida: Junio 2006
- Demo: No disponible
- Género: Carreras
- Compañía: Supersonic Soft.
- Distribución: Codemasters

Micro Machines V4

POR Manuel Cajide Maidana

Querida, encogí a Fangio otra vez

Tres de mis juguetes favoritos en la infancia son el Yo-yo, fuego y autitos de juguete. En realidad los dos primeros siguen copando mis horas de ocio. Hay pocas cosas más relajantes que hacer piruetas con el yo-yo mientras espero al bondi. Ideal para hacer por las mañanas antes de ir a la facultad, así poder estar en óptimas condiciones y no perderse ni un detalle de la lección del día. El fuego sirve para cuando salimos de clases y nos damos cuenta que en realidad no entendimos ni jota. Nada mejor que una calurosa fogata en el patio de la facu al ritmo de Pink Floyd para exigir mejores condiciones de estudio.

Pero como soy un muchacho maduro dejé de jugar con los autitos hace ya mucho tiempo. Recuerdo que todo empezó gracias al Lego. Armaba pistas de carreras a mis coches a escala, cada vez más grandes y trabajadas. De a poco fueron extendiéndose hacia los muebles de mi cuarto, para pasar sobre las mesas o sillas. Las pistas estaban por todos lados, pasaban por las paredes para salir por la ventana hacia el patio esquivando los “regalitos” de mi mascota, luego bajar por las cañerías, y así... Eventualmente no lo pude controlar y me obsesioné, armaba pistas por toda la casa con cosas que tenía a mano -libros, escuadras, sartenes- y luego empezaba la carrera con dos o cuatro de mis autitos favoritos. El que llegaba primero ganaba. La simplicidad demuestra mi genialidad. Que algo tan básico genere tanta alegría me llevó a un punto de no retorno. Imagínense mi obsesión, que dejé de hacerlo sólo en la casa para pasar también a hacerlo en la escuela, la plaza, una playa, hasta recuerdo una ocasión que lo hice en un cementerio. Si mi memoria no falla, cree cincuenta pistas diferentes.



• Alguién está por recibir un golpe de suerte •



La violencia es buena

Cuanto más chiquitos los coches mejor, y la marca MicroMachines no los hacía de más de 3cm; eso los hacía ideales para tragar, así me imaginaba una carrera a través de mi esófago hasta mis más profundas entrañas. Lo que no era un camino fácil porque los corredores tenían que luchar contra anticuerpos, ácidos estomacales y demases fluidos corporales. No era simple estar atento a todas esas trampas y además concentrarse en llegar primero a la meta. Aunque si las usaba bien, esas trampas a las que tanto temía podían transformarse en mis aliados y ayudarme a alejar a mis oponentes. Esa misma idea después la exporté a las pistas externas, les agregué trampas en todas partes. Mi favorita, por razones obvias, era en un baño. Pasaban los autos como bólidos esperando poder ojear alguna bonita señorita duchándose. Pero a las mujeres no les agrada que les invadan su privacidad, así que la pista puede transformarse en zona de guerra sólo por tener que esquivar un jabón (que en escala es como llevarse puesto un camión con acoplado).

En esa época los Power Rangers eran lo más visto del momento, ninguna fantasía infantil podría estar completa sin su tanda de armamento y explosiones. Fabriqué pequeñas armas de plastilina a los vehículos para imaginar violentas carreras a toda velocidad. Al principio eran cosas normales como lanza-misiles o metralletas, pero una noche que me desvelé mirando Tiny Toons, me inspiré e hice un arsenal a lo ACME. Ergo: ridículo, pero muy divertido; además sacia todos los gustos. Sólo traten de imaginar mi favorito, un martillo enorme sobre el techo de los autos que al activarse baja de repente para destruir a quien tenga en frente. Una hermosa forma de ganar puestos, en su momento llegué a diseñar 25 armas únicas.



• Yo, yo, pimp my ride! •

Gotta catch'em all!

Con el tiempo me di cuenta que no era el único con esa clase de fantasías. Muchos de mis amigos también tenían su pequeña colección de MicroMachines que llevaban a todas partes, y no tardamos en empezar a competir. La mayoría eran carreras de ver quién llegaba primero, pero cada tanto organizábamos torneos por puntos. En un momento a Carlitos se le ocurrió hacer unas carreras en las que si quedabas muy por detrás del grupo, eras eliminado. Cuanta más gente se sumaba más emocionantes eran las carreras, aunque nunca faltaban los que jugaban sucio, pero con todas las trampas y armas que había a nuestra disposición era de esperarse. “El Gordo” no tardó en idear una especie de arena de combate, donde el último en pie ganaba. A pesar de los reiterados accidentes tuvo mucho éxito. Éramos sólo niños, sin contar que de esa forma era mucho más divertido; a fin de cuentas era para eso que jugábamos.

Excepto cuando organizábamos “Picadas”. Ahí se ponía dura la cosa. Siempre había alguien con un coche que queríamos, entonces corríamos apostando nuestros amados vehículos. El que perdía tenía que regalarle el suyo al vencedor sin chistar. Esa era la única manera de completar la colección de 750 coches ya que por una razón u otra nadie podía conseguir todos los autos por sus propios medios (hay ciertas cosas que el dinero no puede comprar, balance cósmico lo llamábamos).

Volviendo a la realidad

Todo eso era sólo parte de mi imaginación hasta que alguien escuchó mis consejos (y/o plegarias) y decidió hacer un videojuego. En realidad varios porque el primero tuvo tanto éxito sacaron varias secuelas para varios tipos de plataformas. MicroMachines sobresalía del montón por sus carreras frenéticas, en especial para varias personas, sin LAN ni Internet. Sólo compartiendo el teclado, o incluso dos jugadores por joystick. Todos en la misma PC (o consola favorita) mirando la misma pantalla con carcajadas y muchos insultos de por medio.

Después de unos cuantos años la gente de Codemasters está sacando una secuela que promete todo lo de los anteriores, con más armas, más autos, mejores gráficos, mejor single player (siempre fue un punto flojo), más pistas, mejores modos de juego... “Más mejor”. Espero que cumplan y no destruyan mi niñez, o yo tendré que encargarme de destruirlos.



FICHA TÉCNICA
- Fecha de salida: 2007
- Demo: No disponible
- Género: Tactical FPS
- Compañía: Bohemia Interactive
- Distribución: N/A

Game 2

POR Matias Leder

AKA OPERATION FLASHPOINT 2 (EN SERIO)

Ya hace cinco años desde que Codemasters y Bohemia nos mostraran que es posible divertirse quedándose con el traste pegado al piso dentro de un arbusto por varias horas; nos hizo darnos cuenta que las balas dolían y lastimaban, y que los tanques dan miedo, en especial si ya de antemano alguien nos quebró las piernas. En fin, Operation Flashpoint fue un juego de aquellos, donde el puro realismo nos hacía subir la adrenalina más que la fantasía de frenar a un ejército armado con un cuchillo y nuestra cara de grosos.

CALENTANDO LA GUERRA FRÍA

Muchos juegos (antes y después de OF) tomaron la misma premisa, pero ninguno logró capturar mejor el ambiente y la tensión de saber que una bala nos revienta, que no somos rivales para un tanque y que cada compañero nuestro muerto es un clavo más en nuestro ataúd. La sola sensación de saber que estabas ahí, en la guerra, nos subía la bilirrubina a tope y nos hacía disfrutar como locos, tanto en single como en multyplayer.



• Tankzooor •

Ahora llega su secuela, que se hizo desear bastante (aún en el sitio de Codemasters dice que sale en el 2004). La realidad es que Codemasters abandonó el proyecto, pero mantiene los derechos sobre el nombre “Operation Flashpoint”; por lo que, hasta que esto se solucione, los muchachos de Bohemia están llamando a su nuevo juego “Game 2”.



• No le vas a ganar al tanque •

Éste está situado en un futuro cercano, retomando el estilo de juego bélico realista, nos pone en la guerra según el punto de vista de un soldado, pero le agrega elementos de RPG, no stats y niveles, sino el manejo de reputación, de la cual depende el comportamiento de nuestros compañeros de equipo. Por ejemplo, si estamos al mando de un grupo, los mandamos al muere y tenemos la suerte de que luego nos asignen otro grupo, éste no confiará en nosotros ni nos ayudará cuando nos metamos en problemas; asimismo, si nos preocupamos por ellos y nos ganamos su confianza, nuestros aliados se volverán reales camaradas que darían la vida por nosotros.

Si bien aún es demasiado pronto para hablar profundamente del juego (que todavía está en pleno desarrollo), pudimos ver por ahí el entorno gráfico donde se desarrolla la acción, con mapas enormes como los del OF anterior. Esto sumado a las nuevas capacidades gráficas que agregan pasto moviéndose al viento y nuevos efectos que aumentan el realismo de las situaciones (la dirección y potencia del viento desvía los ruidos, por ejemplo, y para saber la dirección y/o velocidad del viento bastará con ver las plantas, o la arena volar). También se pueden apreciar terrenos deformables, en especial en escenarios urbanos, donde los edificios caen espectacularmente al paso de un tanque o con un misilazo bien puesto.

Game 2 saldrá con ese u otro nombre en algún momento del 2007, hasta entonces muchas cosas pueden cambiar. Pero sabemos que estos muchachos tienen claro lo que hacen, y podemos confiar en que pronto estaremos dentro de un arbusto cagados hasta las patas, abrazados al rifle y llamando a nuestras mamis, como lo hicimos allá por el 2001.

FICHA TÉCNICA
- Fecha de salida: Primavera 2006
- Demo: No disponible
- Género: RTS / RPG
- Compañía: GSC Game World
- Distribución: Deep Silver

Heroes of Annihilated Empires

POR Matías Leder

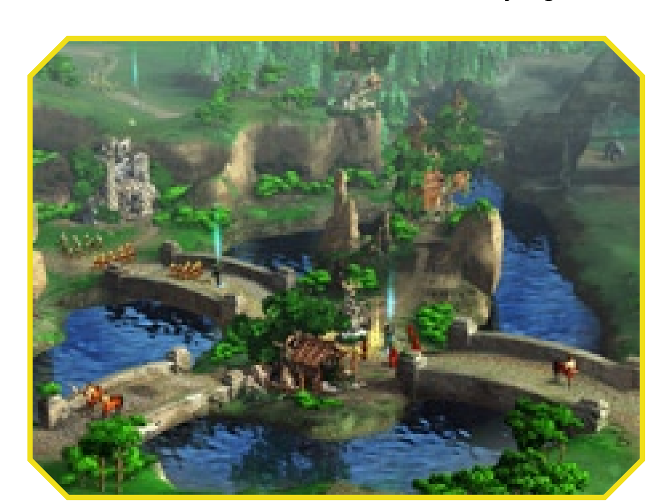
SE LES ESTÁN TERMINANDO LOS NOMBRES

Ya estoy cansado de hacer chistes sobre la falta de originalidad, simplemente me limitaré a hablarles del juego. Ya es complicado no reírse de un juego con un nombre tan poco original, que se sitúa en un género estancado que busca en otros la posibilidad de zafar, como son los RTS. Seamos realistas, todos los RTS que se consideran originales últimamente son los que mezclaron ideas de otros géneros, como RPG o FPS.

-¡ARQUEROS, DISPAREN A LAS LLANTAS! -PERO ES UN TANQUE, MILORD...

Tomando un mundo que no se ve muy seguido nos encontramos tecnología moderna peleando palo a palo contra magia antigua, y elfos abraza-árboles combaten contra no-muertos apestosos, todos comandados por el clásico estilo de un RTS. La base es simple, recolectar los recursos de siempre: madera, comida, hierro y cristal. Y con ellos construir los edificios que nos proporcionaran nuestras unidades, que son las que derramarán sangre propia y ajena en los combates. El punto sobre el que planean basar el juego es en los combates, o más precisamente, la magnitud de los mismos, intentando ponernos al mando de un ejército compuesto por miles de unidades, logrando batallas enormes que llenen varias pantallas y, si bien la naturaleza del motor gráfico hace esto posible, controlar tantas unidades puede ser un dolor de huevos (o lo que sea que los no-muertos tengan).

El motor gráfico combina unidades pequeñas creadas con sprites (imágenes en 2D, como las que antes se usaban) con objetos más grandes creados en 3D; esto permite que se puedan ver en pantalla miles de unidades al mismo tiempo sin bajar el rendimiento, ya que controlar un ejercito gigante con bajo framerate es imposible (ni con un alto framerate creo que sea fácil).



Los Héroes que le dan nombre al juego también están ahí, y serán decisivos en combate, contando con numerosos ítems, así como hechizos y habilidades capaces de dar vuelta una batalla. Estas habilidades no se ganan al subirlos de nivel, sino que cada mapa tendrá numerosas quests que completar para ganarlas, lo que nos obliga a explorar y prestar atención a los mapas, y los ítems incluyen desde armas y armaduras (que se utilizan en una ventana de inventario símil RPG) hasta pociones y pergaminos muy variados. En total contamos con seis facciones diferentes, cada una con sus edificios, unidades y héroes. Pero por ahora sólo hay confirmados elfos y no-muertos, y solo un héroe. Pero se ve por ahí tanques por lo que los humanos tecnológicos belicosos de siempre van a hacer su aparición en algún momento.

Heroes of Annihilated Empires promete batallas gigantescas en un mundo fantástico donde magos hacen llover barretas de punta sobre tanques y no muertos lanzan sus asquerosos poderes sobre soldados con máscaras de gas; un mundo como el de Arcanum, pero más moderno aún. Si bien el motor se mete en un terreno complicado donde la gente rechaza los sprites que tanto nos hicieron gozar hace unos años, pero si el resultado final requiere bajar un poco las exigencias, bienvenido sea. Este juego estaría tocando las góndolas en septiembre del 2006. Hasta entonces, jugá Starcraft si no lo hiciste y fijate lo que los sprites son capaces de hacer.

DUKE NUKEM FOREVER

Cómo pasa el tiempo. El mes pasado la revista cumplió un año; alrededor de ese tiempo Duke Nukem Forever cumplía ocho años de retraso. Y es que es un juego planeado para romper todos los records... Pero ocho años, eso quiere decir que algunos de los pibitos que me cagan a palos online nacieron después que la idea de Duke Nukem Forever. También quiere decir que ese altar con la foto de Duke en un rincón de mi pieza lleva ocho años sin que nadie lo limpie. Con razón nadie se acerca a ese cuarto.

FICHA TÉCNICA:

•**Fecha de Salida:** When Its Done
•**Genero:** FPS
•**Compañia:** 3D Realms
•**Distribucion:** Take Two / 3D Realms
•**Demo:** No disponible



Hace poco escuché algo que creí que nunca oiría. Estaba hablando con un amigo sobre los juegos que estábamos esperando que salieran. El flaco labura en un cyber y juega mucho (y lee la revista, claro), y fue en ese momento cuando hice el ya clásico chiste sobre Duke Nukem Forever. Pero lo que me dejó pálido fue su respuesta: "¿Qué es Duke Nukem?" Pero supongo que es inevitable; 3D Realms dejó tanto tiempo parado al pobre Duke que ya hay gente que no lo conoce -o no lo recuerda- y eso es un grave error.

HAIL TO THE KING, BABY

Duke Nukem nació el primero de julio de 1991 de la mano de Apogee, una empresa que nos trajo grandes glorias en la época en la que la cantidad de colores no se contaban en bits, y los juegos pocas veces superaban los 16. Entre sus más grandes clásicos se encuentran Commander Keen, Wolfenstein 3D y los dos primeros Duke Nukem. Y el primer Duke fue así, un juego de plataforma con desarrollo lateral de los tantos que salieron por esa época. Pero Duke Nukem es más que un juego: es un personaje. Duke toma el estereotipo del chabón musculoso que se lleva al mundo por delante y le agrega unas cien veces la actitud. ¿Qué tan groso es? Voy a robarme el chiste y decir que cuando Terminator va a dormir, antes mira en el armario por miedo a que esté Duke Nukem; basta con nombrar el argumento del segundo juego para dejar todo claro (ver cuadrito). Un tipo musculoso, egocéntrico y machista. Duke está inspirado sin duda en los pesonajes representados generalmente por Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone o Bruce Willis, y más que todos ellos, el héroe de la película "They Live" (de John Carpenter). Con una personalidad confiada de sus habilidades, no duda en soltar su sarcástico y agresivo humor en la forma de frases cortas en el momento justo, mientras envía una lluvia lateral de plomo caliente a infinidad de alienígenas y mutantes que ponen en peligro a las voluptuosas damas que generalmente pueblan las tierras en las que él se encuentra. Pero por encima de todo Duke es un tipo consciente... De que la vida de unos civiles es sacrificable para salvar al mundo, así que la precisión al disparar no es

DUKE NUKEM I (1991):



Un juego que inspiró una legión de clones, simple pero muy efectivo. En Duke I teníamos que esquivar trampas y batallar contra robots creados por el malvado Dr. Proton mientras lo perseguíamos por las entrañas de la Tierra, su base lunar y, por último, el futuro. Era una maravilla para su época, con varias capas de fondos que daban la ilusión de una tercera dimensión que aún no existía. Algunos de los enemigos eran enormes, incluso había una versión con sonido y cinemáticas mejoradas.

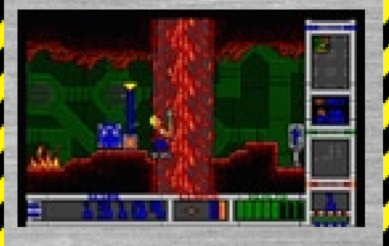


• ¡Arre Platero! •



una de sus preocupaciones. Un dato curioso es que casi conoceríamos a este ídolo por el nombre "Duke Nukum" luego de que se le cambiara el nombre en la version 2.0 del primer juego, debido a que se creía que otro grupo tenia los derechos del nombre; al probarse lo contrario, se renombró Duke Nukem y fue llamado así en todos los juegos y versiones posteriores.

Duke Nukem II (1993):



Su secuela llevó a Duke mucho más lejos, con muchas cositas como una paleta de colores diferente en cada nivel, lo que daba una apariencia muy diferente a cada uno. Música y sonidos de mayor calidad y un argumento: mientras Duke es entrevistado sobre su libro "Why I'm So Great" ("Por qué soy tan groso") es raptado por aliens que quieren robar toda la información en su cerebro y usarla para conquistar el universo. ¿No te dieron ganas de jugarlo? Ahora Duke tiene dos opciones: dejarse estudiar o patear culos.

When it's done

Éste sin duda es EL JUEGO cuando hablamos de algo que se hace desear: a punto de cumplir los diez años de desarrollo, Duke Nukem Forever (DNF) sigue estando en la mente de todos los gamers que jugaron a los anteriores en su tiempo (aunque no lo quieran admitir). Es un tema que salta en la mitad de las conversaciones en reuniones de gamers enfermos -como nosotros- y abundan los chistes respecto a su salida. Ya ni los juegos pasan por alto una oportunidad de burlarse de este desarrollo estirado al infinito (en Serious Sam II hace poco, por ejemplo), y sin embargo 3D Realms diseñó ese modo de dar a conocer la salida de sus juegos por una razón. O varias, pero la más importante sería: sacar los juegos cuando estén listos, no antes. Y es lo que vimos cuando recibimos Max Payne, un juego completo, sin detalles a medio cocinar y hermosamente optimizado. Es por eso que ese "when it's done" me da confianza de que el juego va a salir, y de que cuando salga será muy bueno. El único problema es la cantidad de tiempo que estos muchachos se están tomando.
El mundo de los juegos evoluciona constantemente, y con él está evolucionando DNF. Si alguno vio el primer video con el engine de Quake 2, hoy en día diría que es un juego feo, pobre y bastante malo; pero cuando ese video salió en 1998, era glorioso - en él se veían explosiones, armas, monstruos y una compañera con un buen par de razones para querer jugarlo. Tres años más tarde, el segundo video mostró la inmensa capacidad de 3D Realms para hacer un juego emocionante. Es más, si ese juego que se veía en ese video hace cinco años saliera hoy a la venta tal cual se lo ve ahí, yo me lo compraría sin dudarlo.
En ese video se veía (y se ve - el video aún está por ahí) parte de lo que sería la historia del juego (que sigue mutando), las armas, varias escenas scripteadas que nos dejaban locos como aviones cayendo alrededor de nosotros, un salto en una moto y un derrape bestial ante los ejes de un camión y la frase que mas me entusiasmó: "¿Qué planeas hacer, salvar al mundo tú solo?". Luego de ese segundo video mostrando a un Duke bajo la influencia del Unreal Engine sólo siguió el silencio y la dolorosa espera.
El juego en ese momento estaba anunciado para algún momento de 2001.
A esta altura ya la prensa especializada no para de bromear con el juego poniéndole nombres como: "Duke Nukem Whatever", "Duke Nukem If Ever", "Duke Nukem Taking Forever", "Duke Nukem Never", "Duke Nukem Fornever", "Duke Nukem Forever Wait", "Duke Nukem Forever in Development"... Incluso las siglas DNF se dicen que no es casualidad que también sirvan para "did not finish" ("no se terminó"). DNF ha ganado el premio Vaporware (software anunciado que nunca salió a la luz) de muchos sitios y revistas de videojuegos. Esto se vio acrecentado en la última E3 cuando un rumor corría de que DNF sería mostrado junto a otro juego de 3D Realms que habría sido cancelado: Prey. Pero mientras Prey sí dio la cara, no hubo ni noticias acerca de DNF, que con una fecha de salida que en principio habría sido en 1998... Ocho años y contando, los desarrolladores insisten en que el juego saldrá "when it's done".





Un lavado de cara, y otro, y otro...

Una de las razones del mítico retraso de DNF se debe a sus múltiples cambios en el engine del juego: desde que se comenzara a trabajar con el engine de Quake creado por id Software pasó al de Quake II (también de id Software) y luego en 1998 se cambiaron al Unreal Engine creado por Epic. Todos estos cambios conllevaron a rehacer todo el trabajo, excepto por las texturas que pudieron importarse.
En 2000, 3D Realms actualizó el

Casi diez años de historia



• **1997**
Enero: se comienza a trabajar con el engine de Quake.
Abril: se anuncia la adquisición del engine de Quake II.
Agosto/septiembre: se muestran los primeros screenshots.

• **1998**
Mayo: se muestra el primer video en la E3.
Junio: 3D Realms anuncia el cambio al Unreal Engine y declaran que sólo tomaría seis semanas pero luego admiten que tardaría mucho más que eso.

• **1999**
3D Realms anuncia la actualización al Unreal Engine 1.5.
Diciembre: nuevos screenshots muestran el juego con el Unreal Engine.
Navidad: 3D Realms lanza una tarjeta de Navidad sugiriendo que Duke Nukem Forever sería lanzado en 2000.

• **2000**
Navidad: 3D Realms lanza otra tarjeta de Navidad sugiriendo que Duke Nukem Forever sería lanzado en 2001.

• **2001**
Mayo: otro video es mostrado, provocando estragos y patinazos en baba en la E3 de ese año.

• **2003**
Diciembre: Take-Two expresa su frustración con el desarrollo del juego y con 3D Realms y declara que espera al juego para fines de 2004, y ruega que sus desarrolladores terminen el juego en esa época.

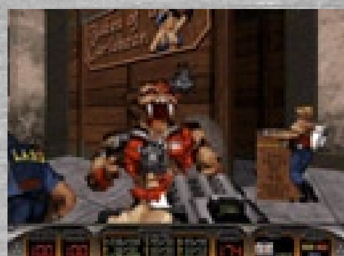
• **2004**
Septiembre: motor de física reemplazado por Meqon.

• **2005**
Octubre: se reporta que el tamaño del juego rondaría los 9.6 GB, aunque sería optimizado antes de ser lanzado.

• **2006**
Febrero: en varias entrevistas aseguran que el juego está yendo como lo planean, aunque no dan muchos datos sobre el mismo.
Abril: Diego Beltrami me obliga a escribir esta nota y es ahí donde ustedes se enteran de todo lo relacionado con Duke Nukem Forever.
Mayo: cumplo 23 años.

motor a la versión 1.5 provista por Epic, aunque a mediados de 2001 se abandonó el apoyo de Epic y se comenzó a trabajar en un motor propio para el juego. Y fue en 2002 que se consideró un segundo reinicio con el juego, tras contratar nuevo personal y cambiarse de motor una vez más, esta vez al Unreal Engine 2.0 de Epic. Se rehizo todo el trabajo, con un estimado del 95% del diseño de niveles pasado a descarte. Todos esos niveles tuvieron que rehacerse para aprovechar al máximo las nuevas posibilidades del engine que ofrece mejores efectos y la posibilidad de agregar más complejidad a los mapas. Sin embargo, 3D Realms sigue afirmando que si bien el Unreal Engine es parte del juego, sólo lo es parcialmente, ya que la mayor parte del código base fue creado por ellos, y ese fue uno de los motivos que dieron para el retraso.
Ahora que estos problemas parecen haber sido solucionados, 3D Realms se expandió de 22 a 31 miembros, lo que da una esperanza -aunque nadie la había perdido- de que el juego podría ser terminado algún día...
Es sólo que con tantos cambios de motor ya era un chiste repetido ver que con cada juego que mostraba un nuevo motor gráfico alguien dijera que 3D Realms se pasaría a ese para DNF.

Duke Nukem 3D (1996):



Tal vez el más famoso de todos. Visto en primera persona, Duke3D fue el juego con el que muchos se iniciaron con los FPS. A pesar de las limitaciones del engine Build, este juego era excelente por donde se lo mire - sonidos y música, armas originales y además de todo traía algo que poco se veía en esa época: un multiplayer.



• Ganador del concurso de screenshots falsas que hizo 3D Realms •

Peleas en casa

Bah, no realmente en casa, pero las disputas entre la distribuidora Take-Two y 3D Realms fueron bastante directas, aunque en una dirección, y es que Take-Two está cansándose de los retrasos y trabas que DNF está dando cada año. Sin duda el más gracioso fue el que se denominó el incidente "STFU IMO" ("shut the fuck up, in my opinion" / "cerrá el "hocico", en mi opinión") debido a que el CEO de Take-Two, Jeffrey Lapin, revelara en varias oportunidades información sobre el desarrollo del juego, como fechas estimadas de salida, cambios en el diseño, incluso un cambio de engine al de DOOM III, a lo que George Broussard, a cargo del desarrollo de DNF comentó que Take-Two necesita "cerrar el hocico", literalmente. 3D Realms notó estas declaraciones por parte de Take-Two como un apurón para terminar el juego, y todos sabemos lo que pasa cuando hacen eso, y la respuesta de 3D Realms no fue más que una demostración a Take-Two de que no los necesitan, ya que el éxito logrado con los anteriores Duke, sumado al de Max Payne y Manhattan Project (2002), le da a 3D Realms la posibilidad de mantenerse por su cuenta, sin tener que rendirle cuentas a una distribuidora que los esté apurando a sacar un juego que ellos no consideran listo para la venta.





Me estás jodiendo

Jodas no faltan respecto a este juego. Ya ni los mismos desarrolladores desperdiciaron una oportunidad para reírse de nosotros, los pobres diablos que esperamos en posición de asalto cualquier información sobre este juego que salga a la luz, cuando en un "día de los inocentes" (April Fools) pusieron en su sitio y en varios otros el banner para preordenar una copia de Duke Nukem forever. En sólo 24 horas logró millón y pico de pedidos. Incluso sitios de renombre como Amazon pusieron en varias ocasiones anuncios falsos donde decían que se podía comprar una copia de Duke Nukem Forever antes de la fecha de salida (que también anunciaban) mientras en la página oficial de 3D Realms desmentían que el juego fuera a salir y, menos aún, que existiera la posibilidad de pedirlo con anticipo. También un sitio de videojuegos creó una nota que mucha gente tomó como cierta, en la que aseguraban que el juego había sido creado para funcionar en un browser como Internet Explorer, y que en varias partes incluía mini-juegos hentai. Toda una joyita para leer, aún no concibo que la gente se lo creyera.
En la cima de todas las jodas y locuras relacionadas a la última entrega del Duke está un flaco que asegura que en realidad se demora porque el juego será un simulador de la realidad, creado por 3D Realms a pedido del gobierno estadounidense para preparar a las masas para la inminente invasión extraterrestre que llegará, de la que están enterados debido a los aliens que atraparon en las numerosas colisiones de ovnis que logró capturar el ejército de ese país. Estas demoras, según él, se deben a que debe ser lanzado en el momento justo, cuando la gente esté lista para enfrentarse a algo como eso, y para que cuando terminen el juego se encuentre en su punto justo para enfrentar a los invasores en la realidad, lo que convertiría a Duke Nukem Forever en un simulador de la realidad futura del mundo. No sé ustedes, pero yo opino que este tipo es un capo.



• ¡Existen! •

There is no sex in your violence

Qué se puede esperar respecto al argumento de un juego de Duke Nukem. Es algo innecesario, realmente: Duke es y será la máxima expresión en pateatraseros alienígenas; es por eso que sus argumentos no son más que una excusa para hacernos patear traseros, y nosotros no podíamos estar más felices. Sin embargo estaban ahí, y se los voy a contar. En el primer juego, nuestro perso-



naje comienza su cruzada antimutantes cuando se enoja al ver que su telenovela favorita fue interrumpida por el Dr. Proton para dar al mundo su mensaje de conquista, por lo que decide hacer algo al respecto. Luego, en Duke Nukem II, con la fama tras derrotar a Proton logra que lo entrevisten respecto de su premiado libro, y en medio de dicha entrevista un grupo de aliens lo rapta para estudiarlo y, con lo que aprendan de él, conquistar el universo. Pero Duke se les escapa y, bueno, va a patear traseros otra vez, y nosotros con él. Tras escapar de sus captores, Duke aterriza en Los Ángeles, para encontrar a la tierra en plena invasión alienígena, y aquí comienza Duke Nukem 3D, el más famoso juego de la saga. En él recorremos la tierra, la luna, y naves espaciales en el medio, matando, pisando y explotando mutantes y aliens a diestra y



Duke Nukem: Manhattan Project (2002):

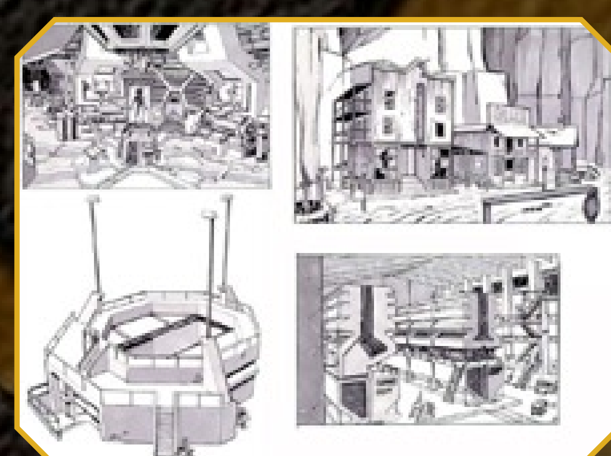


volviendo a sus raíces, en DN:MP encontramos otro juego de plataformas con desarrollo lateral, adaptado a las tecnologías actuales, pero ¿qué importa todo eso? Tiene armas, tiene aliens y tiene chicas, y por encima de todo tiene el EGO de Duke (de hecho, la barrita de vida en realidad se llama medidor de EGO). Es un viaje muy entretenido con espectaculares jefes finales y muchos comentarios sarcásticos de nuestro héroe.

En medio de estos juegos hubieron varios juegos para consolas, pero apestaban -como era de esperarse- así que ni los nombro.

siniestra mientras rescatamos a las nenas que estos malvados aliens, cual perverso animé hentai, tenían atadas a mástiles que les hacían quién sabe qué cosquillas en no sabemos qué lugares. Cuando Duke cree que puede descansar y gozar de los privilegios de salvar a tantas chicas tras recibir un premio por televisión mundial, otro villano llamado Mech Morphix toma por asalto Nueva York con una sustancia llamada G.L.O.P.P. que transforma a pequeñas criaturas en mutantes violentos que -ni tontos ni perezosos- colocan bombas en varias partes de la ciudad y, para no romper la tradición, secuestran a varias chicas, para que Duke venga... Si no, ni se molestaría.
Ahora llega la hora de Duke Nukem Forever, y ¿qué argumento tiene? Quién sabe... Lo único que puedo decirles es lo que puedo sacar en conclusión tras nueve años de noticias cambiantes a cada rato, y sería algo como esto: el Dr. Proton, que escapó del primer juego, logra aliarse con los aliens sobrevivientes y desarrollan juntos una nueva forma de vida que, como un virus, se introduce en los humanos y pasa desapercibido hasta que decide tomar control total del cuerpo y hacer de las suyas. Todo era un caos violento y sin vista a mejorar cuando se descubre que el presidente también está infectado, se viene el fin del mundo y Duke está viendo la tele, entonces llega la noticia que lo motiva a actuar: Las Vegas está bajo ataque, y hay muchas minas en peligro.

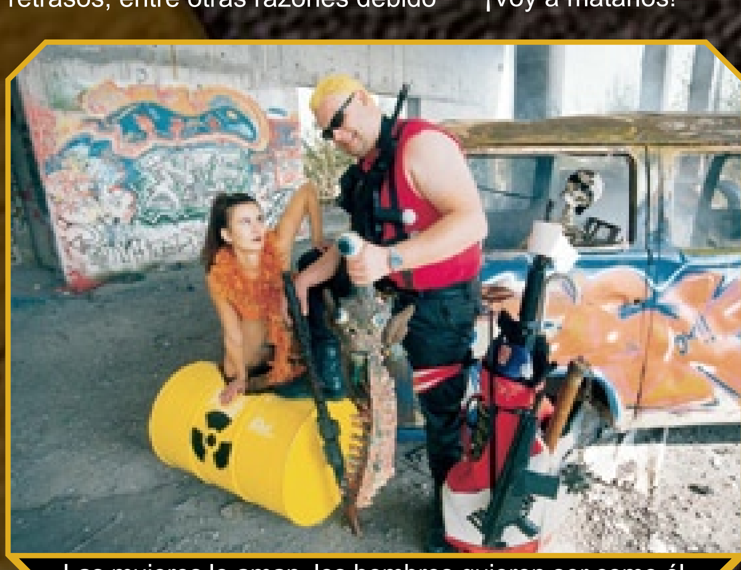




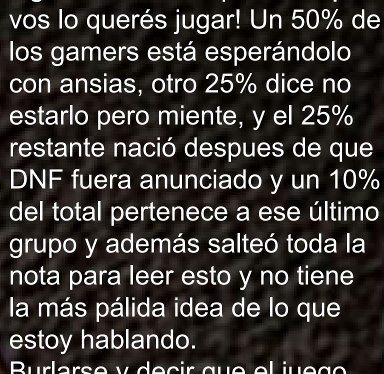


Preview de un juego... ¿Y su secuela?

Así como lo leen, se ha anunciado en varias fuentes la secuela de Duke Nukem Forever. Sí, de ese juego del que llevo un rato escribiendo, de ese que lleva diez años de desarrollo y que no tiene ni siquiera fecha de salida. Sin embargo, el CEO de 3D Realms, Scott Miller, anunció que tras terminar con Prey, el equipo encargado de éste comenzará a trabajar en el siguiente juego de Duke, equipo al que se sumaría el actual grupo encargado de Duke Nukem Forever, una vez terminen con este juego. Entre las declaraciones estuvo un clarísimo: "Estoy consciente de que el equipo ha metido la pata en varias ocasiones, lo que llevó a retrasos, entre otras razones debido a que se borró todo y se comenzó de cero varias veces, pero no dejaremos de trabajar en ese juego mientras el resultado siga siendo calidad". Viendo que Prey fue anunciado dentro de la misma época, pero más tarde que Duke Nukem Forever, y va a ver la luz antes, y que es ese mismo equipo el encargado de la secuela de DNF, nunca descartemos la posibilidad de que esta secuela salga antes que juego original. Pero ¿alguien se está quejando? Yo no. Sólo significa más Duke Nukem. ¿Que el argumento no tendría sentido? ¿Que no leyeron el párrafo anterior? ¿Que no leen mis notas completas? ¡Voy a matarlos!

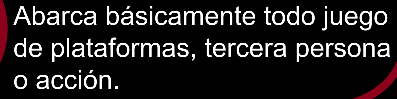

• Las mujeres lo aman, los hombres quieren ser como él •

Kickass



Qué más se puede decir sobre este juego, reírse de él sería algo lavado... E hipócrita... ¡Si vos lo querés jugar! Un 50% de los gamers está esperándolo con ansias, otro 25% dice no estarlo pero miente, y el 25% restante nació despues de que DNF fuera anunciado y un 10% del total pertenece a ese último grupo y además salteó toda la nota para leer esto y no tiene la más pálida idea de lo que estoy hablando.
Burlarse y decir que el juego apesta o que no vale la pena esperarlo es lo mismo que reírse de Microsoft - sí, sus OS apestan, y sólo les interesa la plata. Pero ¿cuántos de ustedes usan Windows para jugar, y cuantos de ustedes juegan en Linux? TODOS ustedes quieren jugar Duke Nukem Forever, no mientan. Dejen de hablar pavadas en los foros, no están engañando a nadie. Lo primero que van a hacer cuando lo tengan (más aún los más veteranos) va a ser buscar a la primera minita que encuentran agarrada a un poste metálico, acercarse y presionar la barra espaciadora... ¡Admítanlo!





nuestros generos



arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

CALL OF CTHULHU: DCOTE 25
Aventura / Rol / FPS - 81%
DAEMONICA 28
Aventura / Acción - 60%
ANKH 29
Aventura Gráfica - 59%
ÜBERSOLDIER 30
FPS - 58%
WW2 COMBAT: ROAD TO BERLIN 31
FPS - 15%
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS 32
FPS - 80%
RAINBOW SIX: LOCKDOWN 34
FPS - 65%
SONIC MEGA COLLECTION PLUS 36
Arcade - 60%
BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS 37
RPG - 45%
TOMB RAIDER: LEGEND 38
Arcade / Acción - 80%
THE GODFATHER 40
Arcade / Acción - 75%
ICE AGE 2 THE MELTDOWN 43
Arcade / Acción - 74%
TRUE CRIME NEW YORK 44
Arcade / Acción - 45%
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WW2 46
Arcade / Acción - 65%
TES IV: OBLIVION 48
RPG - 87%
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 52
Deportes - 50%
MOCKBA TO BERLIN 53
RTS - 17%

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	**50% - 59% [regular]**	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	**30% - 49% [malo]**	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	**0% - 29% [patético]**	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 128Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Headfirst Productions | Distribuidor: Bethesda / 2K Games | Soporte Multiplayer: No posee
Ficha técnica

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN

POR Diego Beltrami

Es en estos momentos, con mi último atisbo de cordura escribo estas líneas, esperando advertir a otros del horror con el que me he topado y que ahora me hace dudar de todo lo que me han enseñado, todo aquello que una vez creí cierto.
Es incluso ahora que me aferro a la esperanza de que todo haya sido sólo un juego y no la aterradora verdad que demuestra que es posible experimentar en carne propia los horrores que se encuentran en los rincones más oscuros de la literatura.

Todo empezó hace unas semanas, con lo que creí un inocente juego. Como gran seguidor de H. P. Lovecraft, la idea de un juego basado en los relatos del maestro del terror me llamó enormemente la atención. ¡Dios mío, si tan sólo hubiera abandonado a tiempo! Pero no sabía lo que me esperaba y mi curiosidad pudo más que la fría lógica.



Cómo maldigo los primeros momentos en que ese juego ocupó espacio en mi disco rígido. Desde ese entonces no he podido sacarlo, ni del disco ni de mi mente. Pocas opciones me están quedando y temo que mi tiempo tampoco abunda.

EL MODELO DE PICKMAN

Verán ustedes... el juego desde el principio está hecho para generar una atmósfera idéntica a la que uno aprecia leyendo alguno de los escritos de Lovecraft. Todavía se escuchan en mi mente sonidos como el terrible ulular del viento y otros ruidos mucho menos inocentes, acechándome y llevándome cada vez más lejos de la cordura. La musicalización apenas perceptible funciona a un nivel muy subconsciente, llevando el estado de ánimo de quien se enfrente al juego a los extremos de la situación que acompaña.
Para generar una atmósfera todavía más opresiva y creíble no hay un hud visible. La forma de darme cuenta de mi condición física y mental era gracias a cambios perceptibles en el movimiento, respiración, latidos e incluso distorsión de la visión.

CTHULHU MYTHOS



Para apreciar verdaderamente la historia del juego recomiendo leer todo lo que se pueda de los relatos de Lovecraft. La experiencia de ir avanzando en la historia cambia radicalmente. Pero hay dos cuentos en particular que se deben leer sí o sí para entender bien cómo va la cosa. Éstos son: "La sombra sobre Innsmouth" y "El abismo en el tiempo". Espero con ésto llevarlos en la espiral de locura que es leer los excelentes relatos de Lovecraft.



En el juego uno se maneja desde una perspectiva en primera persona y, si bien hay enfrentamientos armados, la acción esta más bien orientada a lo que es una aventura gráfica, donde la idea es recopilar información y objetos para resolver puzzles, algunos sencillos, otros más

elaborados; pero todos generando una excelente y aterradora experiencia de juego.

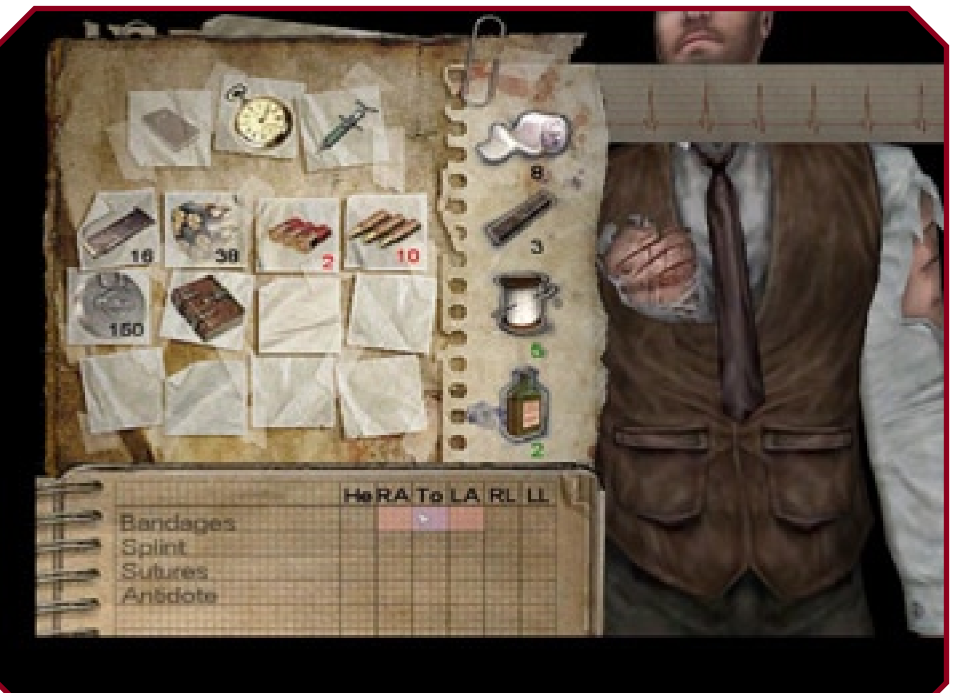
La imagen a la que uno se enfrenta no acompaña los máximos estándares de hoy en día. Quizás la causa por la que los modelos carezcan de los suficientes polígonos o las texturas sean bastante pobres es por un terrible motivo ulterior, una verdad que para mi infortunio logré descifrar: terribles escrituras revelaban que este juego es nada más ni nada menos que un port de XBoX, por lo que hay muchas cosas hechas únicamente con el fin de aumentar la performance en dicha maquina y que son totalmente inútiles en una PC, como por ejemplo que los cadáveres desaparezcan a los segundos de tocar el piso -hecho que atenta gravemente contra el tremendo esfuerzo que pusieron los desarrolladores en generar una atmósfera creíble-.
Esto también acarreó otros problemas. No hace falta avanzar demasiado para enfrentarse a un indescriptible horror capaz de hacer desistir al más valiente de los héroes, un horror en la terrible forma de bugs que se manifestarán de mil maneras diferentes a lo largo de todo el juego. El más terrible de ellos es uno que impide grabar los avances en el juego. Atormentado por problemas durante todo el juego, cuelgues, errores, salidas al escritorio y los ya mencionados problemas graves hacen que al terror y a la opresión de la atmósfera se le sume un tercer sentimiento: una tremenda frustración que produjo en mí unas indescriptibles ganas de arremeter contra el monitor de mi PC y revolear el teclado por la ventana.





Ratas en los gabinetes

Para la tranquilidad de todos, los dos peores bugs del juego tienen solución. Para arreglar el problema con los saves simplemente se debe cambiar el huso horario de Windows de AM / PM a 24hs. Con ésto, como por arte de magia (o rituales sagrados realizados con muchos sacrificios), se da por solucionado el tema.
El segundo bug más terrible del juego es uno que nos impide alcanzar una zona del juego debido a un trigger mal puesto que hace que muramos cada vez que alcanzamos cierto punto. La solución aquí no es nada sencilla y se deberá recurrir a metodologías nada comunes como ser… Chitear. Así es, para vencer al terror uno debe conseguir una herramienta disponible en la web que permite la modificación del exe del juego. Una de las opciones de esa herramienta es activar el “dev continue”, una opción que nos permite continuar en el mismo lugar donde morimos.

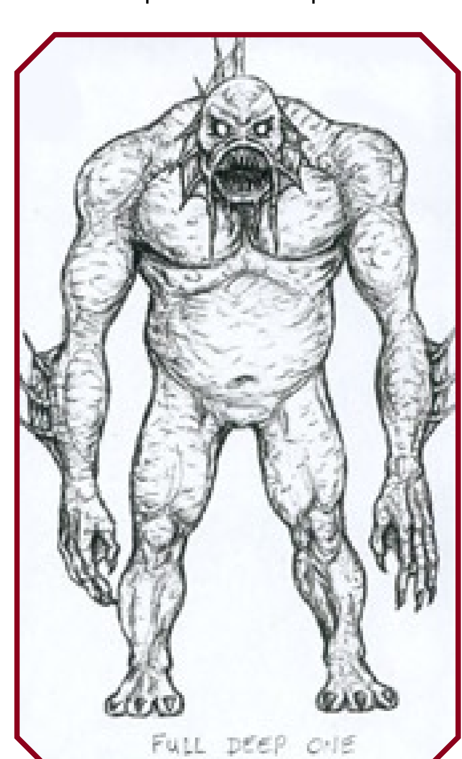


El abismo en el tiempo

En este mundo tomé el rol de Jack Walter, un detective que viaja a Innsmouth para investigar la desaparición de un empleado de una conocida cadena de mercados. El pueblo está perfectamente representado siguiendo las descripciones del cuento que allí se desarrolla. Mi investigación termina involucrándome en la intervención gubernamental que se desarrolla en la ciudad, la misma intervención que es mencionada en el comienzo del relato “La sombra sobre Innsmouth”.
A medida que avanzaba por la trama me veía envuelto en situaciones más y más extrañas, más aterradoras y traumatizantes. Enfrenté horrores salidos de los rincones más profundos, mientras debatía con mis propios recuerdos de un pasado milenario, un pasado anterior a la existencia de la humanidad.
Mis avances estaban plagados de referencias a distintos cuentos e incluso los momentos finales cierran a la perfección acorde a un relato de Lovecraft.

Mi cordura se fue degradando gradualmente a medida que me veía expuesto a las terribles creaciones de la mente de Lovecraft que poblaban Innsmouth y sus alrededores. La mera visión de un Shoggoth o el verme encerrado en un altar de adoración al Cthulhu casi me llevan al suicidio, cosa que podría haber sucedido realmente de no haber apartado mi arma cuando mi cordura empezó a flaquear.

Luego de escapar de la locura del enfrentamiento final, me desmayé. Cuando desperté en mi monitor solo se veían los créditos finales. Agradezco al Dios misericordioso que me concedió tal olvido o el terror que acababa de terminar me hubiese consumido en ese mismo instante.
Aún así, los recuerdos del terror que presencié aún atormentan mi mente, y es este escrito lo último que dejo al mundo antes de abandonarlo por voluntad propia, esperando advertirles que “Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth” es el sueño de todo lector de Lovecraft, sus cuentos llevados a un ambiente audiovisual de forma magistral; un horror de ultratumba que ningún fanático debe perderse, aún a costa de que hay que pagar por él con la propia cordura.





Puntaje

+ Ambientación, estilo de juego, la historia, referencias a Lovecraft y prácticamente todo.

– Gráficos, horripilantes bugs que hacen prácticamente imposible la experiencia de juego, y resalto lo de los bugs, porque son asquerosamente jodidos, sin ellos el juego seria un clásico sin lugar a dudas; muy consolizado

Los relatos de Lovecraft hechos juego.

81%

EXCELENTE

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos:** Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Hardware T&L – 256Mb de RAM
Desarrollador: Ra Images / Cinemax | Distribuidor: Meridian4 | Soporte Multiplayer: No posee

Daemonica

POR Luciana Decrisófaro

UNA AVENTURA MÁS Y VAN...

Daemonica (pronunciado "Dimónica" o "Demónica") es el antiguo lenguaje creado por los demonios, mucho antes de que existieran los idiomas como tales, mucho antes del mundo mismo. Es el lenguaje que pueden hablar los "Beast Hunters" (cazadores de bestias), que no son ni más ni menos que las personas con el don -o maldición- de escuchar a los muertos y poder comunicarse con ellos. Estos cazadores generalmente se dedican a investigar casos de desapariciones, asesinatos en serie, etc.

Este título sitúa a nuestro investigador Nicholas Farepoynt en la Inglaterra medieval. Pero Nicholas no es cualquier investigador, él es un Beast Hunter. Por eso es llamado a la ciudad de Cavorn para echar un vistazo en el caso de la desaparición de una pareja. Al llegar se encuentra también con la reciente muerte de una chica aunque, aparentemente, el responsable fue identificado y colgado. Pero Nicholas no cree que el hombre colgado haya sido el verdadero responsable y aquí comienza nuestra aventura. Los restos de la





chica fueron quemados y no queda otra que rondar los alrededores y conseguir pistas de otra manera. Nicholas es también un herborista, prepara pociones que lo ayudan a dormir a otros o lograr ciertos efectos deseados en su persona, como agudeza de los sentidos, por ejemplo.

LIBERTAD, LIBERTAD...

A diferencia de muchas aventuras, ésta te permite recorrer absolutamente todo el territorio cuando queramos. Si no fuera por el hecho de que no hay libertad en otros aspectos, Daemonica sería un muy lindo RPG.

En este juego ambientado en 2D (¡Todavía quedan, por suerte!) los gráficos me recuerdan al amigo Divine Divinity (de mi agrado) y, en menor medida, al Diablo 2 (acá paso...). Tiene sombras que se adecuan perfectamente a las figuras que están muy bien dibujadas. Podremos rotar la vista a gusto y hacer un zoom que nos permite ver pequeños detalles con más claridad pero ya perdiendo la calidad gráfica nombrada antes por culpa del odiado "serrucho". La música es mayormente sacra y los sonidos de pájaros, pasos y voces están hechos con mucho cuidado. Contamos con un inventario y un diario que va recopilando información importante sobre las cosas que vimos o hablamos con alguien. La historia se divide en actos y cada tanto escucharemos a Nicholas contar su estado de ánimo e ideas sobre el asunto, así como también nos da una idea de cómo seguir.

CONCLUSIONES...

Sacando algunos crashes en el juego, podemos guardar nuestros avances en cualquier momento.

En síntesis, es aceptable; con un mínimo de cuatro horas de gameplay. Sin re-jugabilidad ni puzzles del otro mundo. Con lindos detalles gráficos, buena música y efectos de sonidos. No es el salvador del género ni un título innovador, pero en general, tiene lo suficiente para aprobar y lo logra.



PUNTAJE

+ Gráficos. Interfaz cómoda
− Tiempos de carga. Pocos puzzles

Una aventura más del montón

60%

BUENO

Ficha técnica — **Requerimientos mínimos:** Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Deck 13 | Distribuidor: bhv Software | Soporte Multiplayer: No posee

Ankh

POR Matías Leder

¿MOMIAS QUE BAILAN? LOL

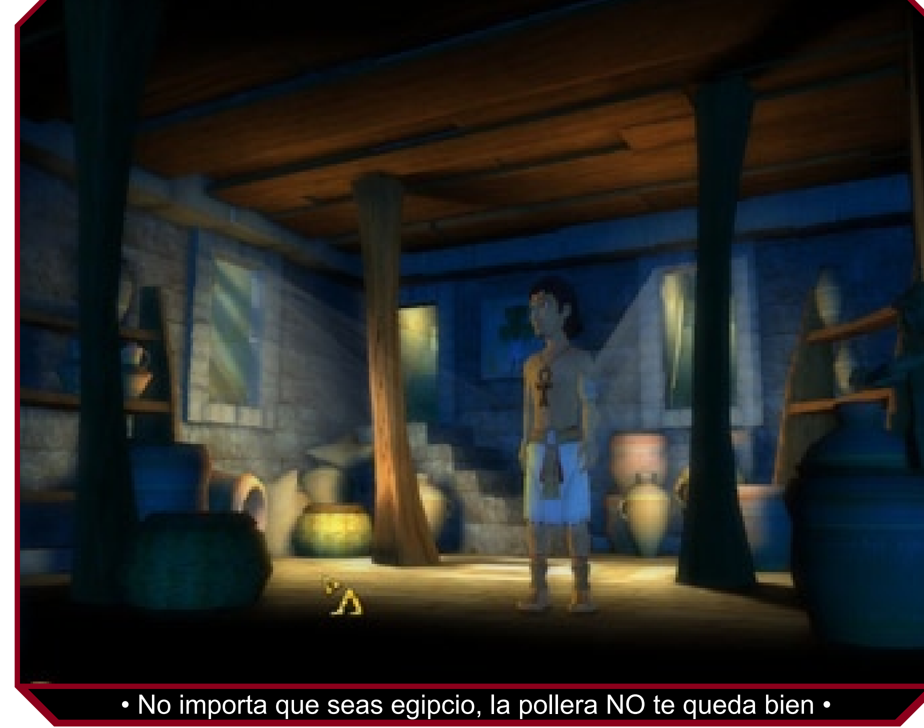
¡Oh! Cruel destino el que aguarda al hijo del arquitecto del faraón, que por pelot… Atrevido decidió, en una noche de parranda con sus amigos, meterse en una pirámide y sacarle el amuleto a la momia local para usarlo como destapador. Ahora tiene dos cosas colgando de su cuello: un amuleto de Ankh y una maldición de momia que sólo el faraón en persona puede borrar.

¡ES LA SEGUNDA AVENTURA GRAFICA MÁS PEDORRA QUE HE VISTO!

Pero comienza bien, al menos la mini-intro da una falsa idea de que lo que nos puede hacer reír. Si bien falla, al menos lo intenta y nosotros pensamos que tal vez nos haga reír luego, pero nuestras esperanzas se pierden cuando -durante los créditos iniciales- vemos a los protagonistas bailando rumba en el techo de una casa egipcia. (?)

El juego comienza tras una pequeña configuración gráfica (el juego pide mucho para lo que es) y en un principio no parece malo. Los gráficos son simples y caricaturezcos y en los controles el siempre bienvenido point and click.

Pero donde falla el juego es justamente donde trata de brillar: cada escenario está lleno de objetos con los que interactuar, y podemos agarrar varios, pero sólo uno de cada cinco sirve; el resto está para confundir. Además los puzzles son totalmente ridículos. En el primero, por ejemplo, tenemos que escapar de una habitación y, viendo los objetos en el escenario y en nuestro inventario, pude pensar en muchas formas más simples, lógicas y divertidas que la que el juego nos da como única (y en las mías no tenías que considerar la posibilidad de quebrarte el cogote).



• No importa que seas egipcio, la pollera NO te queda bien •



Además el juego apuesta casi todo al humor, y sale del casino sin pantalones. Los diálogos no son ni de lejos lo cómicos que podrían haber sido y cualquier oportunidad por soltar un buen chiste es arruinada con… Otro chiste, pero sin gracia.

Por último me pidieron que analice el juego con piedad, por lo que aseguran que es un juego para los más chicos, que no debería ser una gran aventura gráfica, pero la ridiculez de los puzzles lo pone difícil; además tiene algunas referencias a drogas, alcohol y sexo -pero no suficientes como para que divierta por ese lado- así que ¡A la hoguera!

Antes de comprar este juego, busquen en Internet y van a encontrar muchas aventuras gráficas del ayer y del hoy que valen mucho más que esto, y que encima, son gratis.



PUNTAJE

+ Los gráficos, que es lo que menos importa
− Todo, hasta los gráficos piden mucho

Un intento de Monkey Island egipcio

59%

REGULAR

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.4 GHz - 512 Mb de RAM - Placa de video de 128 Mb

Desarrollador: Burut | Distribuidor: CDV Software Entertainment | Soporte Multiplayer: No posee.

Übersoldier

POR Matías Leder

OH HANS, SCHAUEN SIE, EIN SCHEISSESPIEL

A falta de alemanes que hablen alemán en este juego voy a hacerlo yo; traduzcan eso ustedes, yo no estoy de humor. Me encuentro abrumado por un severo ataque de desilusión, pero es mi culpa: fui yo quien creyó que Übersoldier podría estar al menos bueno…

ICH SIND MÄCHTIG ABER DUMMES

1938: Mientras algunos nazis batallan contra Indiana Jones en busca de artefactos que les ayuden a dominar al mundo, otros encuentran en un monasterio tibetano la forma de revivir a los muertos y, al conseguirlo con experimentos, descubren que los pacientes revividos adquieren poderes especiales, pero a cambio pierden totalmente la capacidad de desobedecer órdenes. Nuestro personaje es un soldado que sufre una emboscada por un grupo de rebeldes (también llamados "un intento de los alemanes de jugar de buenos en la segunda guerra mundial") y muere; sin embargo su cerebro sale intacto, por lo que es revivido y todo eso.
Y aquí vemos uno de los primeros detalles que le bajan el puntaje a un juego, los malos son alemanes, tus compañeros son alemanes, pero todos hablan inglés, llevando el ambiente a cero absoluto.
En cuanto a los poderes tenemos, por ejemplo, un escudo que detiene las balas que lo tocan con un efecto muy bueno; tal vez lo único bueno del juego... El efecto digo, porque aunque pare las balas no para a los enemigos, que se nos vienen al humo a trompadas y no podemos hacer nada porque nuestras armas no funcionan por el escudo.

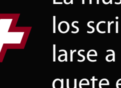
ÜBERTAUB

Comienza el juego y parece bueno, qué sé yo. Gráficamente es potable al comienzo, la iluminación mantiene la confusión por un rato, hasta que agarramos la primer arma, y vemos cómo es el tema de controlarla.
Los combates son terriblemente confusos, con una cámara símil la de Turok 2 que nos marea de sólo girarla. Súmenle esto a que siempre está oscuro, los enemigos visten de negro y sus armas no hacen ruido (o algo así, la cosa es que si están a más de tres metros no hacen ningún sonido) por lo que sólo sabemos que nos están disparando cuando ya nos morfamos cuatro o cinco tiros...
Y nuestro personaje será un súper-soldado, pero no se nota. Los otros soldados que supuestamente son personas normales pueden vernos desde kilómetros, a través de las paredes y bajarnos con una pistola; además se bancan más tiros que nosotros. No tendríamos ninguna oportunidad si no fuera porque su inteligencia es nula. La única forma de avanzar en el juego es de a un poquito cada vez, ya que nos bajan sin que nos demos cuenta y la única forma de matar algo es sabiendo de antemano de donde va a salir, por lo que la tecla del quickload se les va a borrar del teclado... Y si lo estamos haciendo demasiado bien, la máquina va a balancear la dificultad haciendo explotar una granada que sale de quién sabe dónde justo a nuestro lado, pero sin hacer ningún ruido.
En fin, este juego tenía potencial, pero resultó ser un clon pedorro de Line of Sight Vietnam, que también fue un juego de mierda. ¿Tan difícil es en un FPS lograr un movimiento como el de Half life, donde uno no se marea sólo con girar la cámara? En esta época donde la originalidad no se ve siempre, al menos si te vas a copiar de algo, elegí algo bueno de que copiarte. No juntes todas las cosas que apestan en un género y mucho menos las pongas en un juego que podría haber sido mucho, muchísimo mejor que esto.



• ich bin wie Neo aber mit einer Gewehr •

PUNTAJE


La música en los menúes, ver en los scripts a tus compañeros volarse a sí mismos al abrir un boquete en una pared.

– Movimientos toscos, enemigos con dopping, bah, el juego en total.

Un FPS con algunas cosas lindas y millones de cosas malas.

58%

REGULAR

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Groove Games | Distribuidor: Direct Action | Soporte Multiplayer: Lamentablemente, hasta 16 jugadores.

World War II Combat: Road to Berlin

POR Facundo Szraka

¿SERÉ MASOQUISTA ACASO?

Debo confesar que todo lo relacionado con la segunda guerra mundial me llama poderosamente la atención, sean libros, películas o, como en este caso, videojuegos. Pero este gusto por esa oscura época de nuestra humanidad es un arma de doble filo. Por un lado he podido disfrutar de perlas como Medal of honor o Call of Duty, y por otro he sido torturado una y otra vez por pseudo juegos como el que me toca analizar. ¿Será para purgar pecados cometidos en otra vida? ¿Por la maldad de nuestro Jefe de redacción? ¿Castigo Divino? No tengo respuesta, solo sé que cumpliré mi misión a como dé lugar.



• Interfaz arriba a la derecha... bien pensado •

NO LO PODÍA CREER.

No. No podía. Después de ver la intensa animación introductoria del título -un pobre video in game resumiendo lo que más tarde íbamos a jugar… O previniendo lo que íbamos a sufrir-, me dispuse a observar y batallar por las rocosas calles alemanas. Lo que iba a encontrar -estupefacto- era la increíblemente pobre calidad grafica que contenía. Las texturas están tan lavadas que parecen haber pasado por el triste lavarropas de mi madre. Ni hablar de la cantidad de polígonos con lo que están modelados los personajes, parecen cartones juntados unos con otros para darles una apariencia semi humana. Los entrañables gráficos "papelitos" dicen presente decorando los niveles totalmente lineales y horriblemente diseñados, con alambres de púas, paredes imaginarias, fuego, bombas, árboles y una lista de cosas que prefiero no recordar. Es peor de lo que cualquiera de nuestras pesadillas puede llegar a lograr, por más retorcida que sean nuestras mentes. Siguiendo con el apartado técnico, no podía olvidarme del sonido; y cómo olvidarlo, si casi me hace sangrar mis vapuleados oídos con sus espantosos ruidos. Por demás está decir que el sonido es casi nulo… Digo nulo, porque era tan horrendo que bajé el volumen antes de que mi familia me echara de mi casa por desprender tan abominable ruido de mi pobre máquina. Pero no teman, no todo es malo en WWII: Road to Berlín, también tiene sus buenas cosas, así que pasamos a lo positivo.

LO POSITIVO.

¿En serio me creyeron? Fue solamente un chiste de mal gusto, aunque en realidad, inconscientemente quería que hubiera algo bueno en este titulo que valiera la pena analizar. Por si no fuera poco -y si todavía están leyendo-, súmenle misterios (o Bugs, como gusten llamarlos) que suceden a medida que juegan. Mientras avanzaba por las toscas y lineales calles de Berlín, cruzo a un soldado presumiblemente alemán (el uniforme era cualquier cosa menos alemán), intercambiamos disparos y claro, cae abatido. ¿Dónde? No sé. Había desaparecido. Siguiendo mi paso, cayeron un par de bombas encima de mí y en ese momento me dije "perdí, gracias a Dios". Pero el destino es cruel y misteriosamente, las bombas en este juego no hacen nada. Si esto no es suficiente para espantarlos, todavía hay más. Ese detestable sistema heredado de la versión de esa consola demoníaca llamada XBox, el infame "Checkpoint", también está para deprimirnos más. Ni hablar de grabar la partida en cualquier momento. ¿Para qué si está el "Checkpoint"? Lo único positivo que sucedió fue cuando desinstalé este crimen de juego. Y fui feliz.

PUNTAJE


Estuve pensándolo largas horas, pero no hubo caso.


No me alcanzaría la revista entera para nombrar todo lo malo que posee.

Un intento de juego basado, cuando no, en la WWII.



PATÉTICO

FICHA TÉCNICA | REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 2Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 128Mb – 8 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Monolith | Distribuidor: Sega | Soporte Multiplayer: No tiene.

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

POR Matías Sica

VISCERAL, SENCILLAMENTE VISCERAL

Tengo que admitir que me resulta un poco difícil catalogar este juego; no es un FPS normal, pero tampoco es realmente un híbrido como el Deus Ex (que si nunca lo jugaste, te recomiendo ampliamente). Lo único que les puedo decir es que nos encontramos con un título que mezcla una de las mejores experiencias de combate cuerpo a cuerpo que se pueden encontrar en la PC con una atmósfera que bien podría servir para un juego de terror. Lamentablemente no tiene la profundidad que lo habría vuelto una obra maestra, pero llega cerca, tal vez demasiado cerca.



VISITA AL MANICOMIO

El juego cuenta la historia de Ethan Thomas, un agente del FBI del área de crímenes seriales. Sin adelantarles mucho me limito a comentar que lo que parece ser un problema de rutina termina de manera inesperada y nuestro protagonista se ve envuelto en una especie de juego psicótico que lo lleva a quedar implicado en una serie de crímenes terribles. Decidido a encontrar la verdad, decide investigar por su cuenta, armado apenas con un teléfono celular, un arma de choque, herramientas de forense y lo que sea que encuentre en el camino para defender su vida de los personajes de dudosa estabilidad mental con los que se irá encontrando en el trayecto de la aventura.

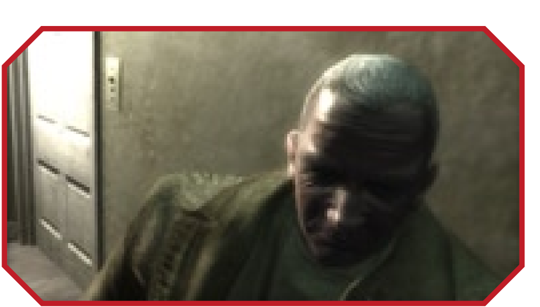
La historia en sí no es mala, y hubiera sido mejor si se hubiera profundizado un poco más. En la medida en que se va avanzando, uno tiene la impresión de que lo que incentiva a completar el título es un giro argumental que nunca llega, como si la expectativa fuese lo único que encontró Sega para justificar el recorrer los miles de pasillos, salas, habitaciones y demases muy similares entre sí, de los que está compuesto este juego.

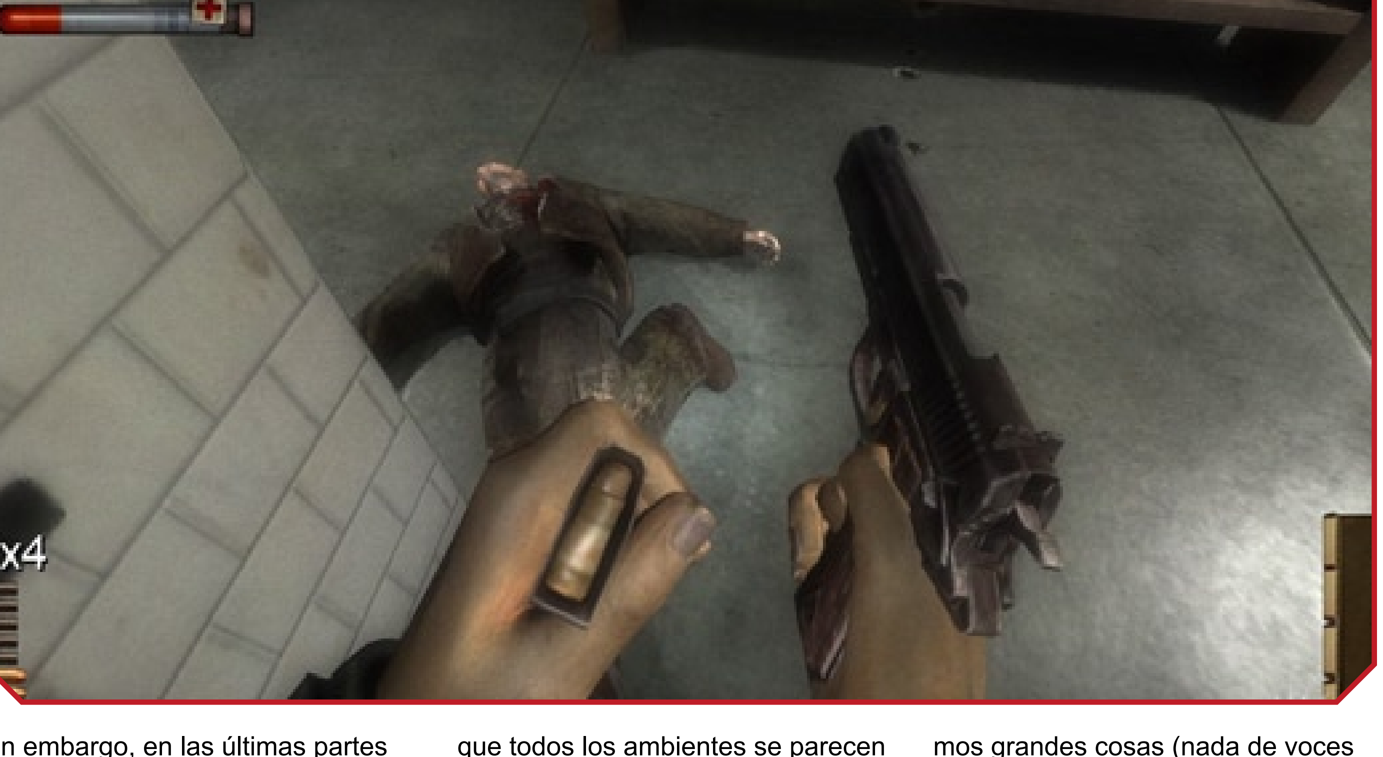
CSI – FUERTE APACHE

Si bien hay armas disponibles, la experiencia del Condemned se podría dividir en dos. Primero está el asunto de ir revoleando un caño (o lo que sea que esté a la mano) en la cabeza de los enemigos; el combate es lo más visceral que he podido experimentar dentro de una PC. Como balas no sobran, la mayoría del tiempo estaremos equipados con armas de corto alcance y con nuestra pistola de choque, que nos será muy útil en las últimas etapas del juego donde el número de enemigos nos impide combatir efectivamente si no dejamos a uno medio idiota mientras le hacemos un nuevo corte de cabello a otro.

Lo que el título no profundiza en armas de fuego, lo hace en "aditamentos de destrucción casera": podremos usar prácticamente de todo, desde una simple hacha, pasando por un caño hasta un pedazo de madera con el correspondiente clavo que tomemos prestada de una pared o de las frías manos del loquito de turno que hayamos hecho pasar a mejor vida. Los enemigos se comportan de manera excelente, la inteligencia artificial es de lo mejorcito que haya visto, por lo que eventualmente nos veremos obligados a defendernos mientras esperamos el momento en que el inadaptado decida que es hora de bajar la guardia, e incluso así, suele suceder que nos engaña para que la bajemos nosotros.

La otra parte del Condemned es la investigación criminal. En determinados momentos del juego podremos acceder a una serie de herramientas que nos permitirán acceder a pistas que explican un poco de qué va la historia (y como comenté antes, no esperen nada demasiado grandioso); para bien o para mal el proceso es bastante automático, cuando nuestros "instintos" nos lo indiquen, sacaremos la herramienta necesaria para la investigación mientras nuestra compañera, desde su celular, nos indica qué es lo que deberemos hacer y qué significa. De más está decir que es un poco decepcionante, sin embargo, en las últimas partes del título deberemos realizar estas investigaciones pensando en que en cualquier momento algún enemigo se nos puede venir encima, pero al menos al principio parece más un jueguito que otra cosa.





GRÁFICOS Y SONIDO

Al ser una conversión de un juego de XBOX 360, gráficamente es impecable. Los efectos de luces y sombras son soberbios, la cantidad de polígonos con la que está hecho todo es muy buena, las texturas sobrepasan por mucho la media y la animación de los enemigos es más que excelente salvando los casos en que usan rag doll physics que, por su desorden innato, despintan demasiado del resto. El único problema serio en lo que a gráficos se refiere es que todos los ambientes se parecen demasiado, llegando al punto en que recomiendo dibujar un mapa si es que no queremos terminar perdidos dentro del laberinto de habitaciones del que está compuesto este juego. Otra queja es que no se usó un poco más del excelente efecto de luz y partículas de las primeras etapas del juego que al final termina siendo innecesariamente oscuro excepto por el haz de luz de nuestra linterna. Esta idea de oscuridad absoluta ya la habíamos visto implementada en el Doom 3 y fue una de las principales causas de quejas; me extraña mucho que se haya vuelto a hacer algo similar.

Del sonido no se puede decir mucho, música prácticamente no hay, y debido al carácter solitario de nuestra experiencia tampoco hay muchas voces, aunque las pocas que hay son correctas. Los sonidos de las armas y del ambiente están perfectamente realizados y contribuyen mucho a la experiencia, aunque al ser un juego orientado más al combate que al terror psicológico, tampoco encontraremos grandes cosas (nada de voces fantasmales y cosas así), salvando las que el juego debe ofrecernos.

CONCLUSIONES

El Condemned es un juego casi perfecto en lo que al aspecto técnico se refiere, pero le hace falta un poco más de profundidad a la historia y a la jugabilidad para convertirse en un clásico, sin embargo es muy recomendable.



PUNTAJE

+ Casi impecable en el apartado técnico, muy divertido.

– Le falta profundidad a la historia, es bastante fácil perderse, puede resultar monótono a la larga.

Un juego de terror en primera persona

80%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 7Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Red Storm	Distribuidor: Ubisoft
Soporte Multiplayer: LAN/Internet hasta 14 jugadores	

Rainbow Six: Lockdown

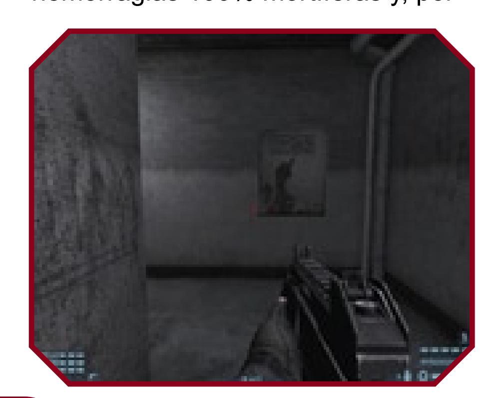
POR Facundo Szraka

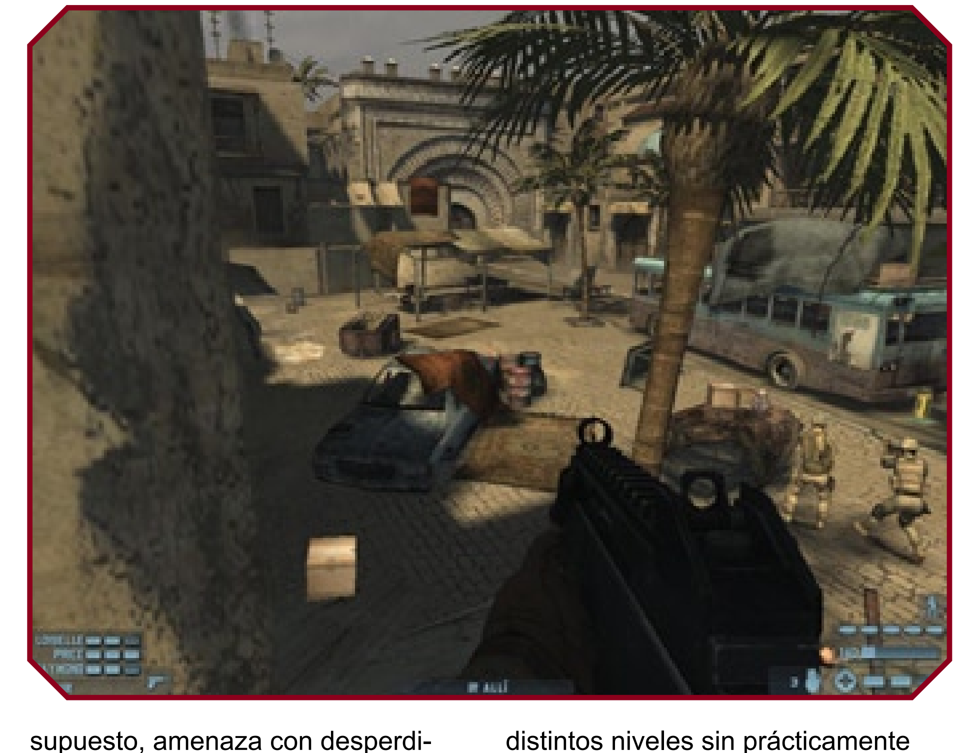
Diagnóstico: consolitis aguda

Muchos de nosotros (y mucho más los fanáticos de la acción estratégica) hemos disfrutado de la primera gran entrega de la serie Rainbow Six (estoy vago, a partir de ahora RS), donde la premisa no era salir como loco a llevarse el mundo por delante, sino que más bien el trabajo en equipo y el planeamiento táctico eran sus bases. Uno, a medida que las secuelas dan su aparición, tiene la esperanza de que esa temible enfermedad llamada Consolitis no infecte al próximo juego en salir. Temeroso de que una gran parte de la industria productora de alegrías siga esa nefasta tendencia a simplificar sus juegos para hacerlos más accesibles al gran público, me preguntaba si esta nueva versión de RS estaría infectada con tan temida enfermedad, porque me confieso: no había probado la versión consolera ni quería saber cómo era. No es difícil detectarla – es como un resfrío, uno sin saber medicina sabe cuando la tiene. Y sí, el diagnóstico es claro: Consolitis aguda.

Pero, pibe, ¡contame la historia!

OK, no se me enoje. Como no podía ser de otra manera, los malosos esta vez son los enemigos de moda en el mundo, o sea, un grupito de gente loca que los del Norte insisten en llamar terroristas. Esta descarriada gente roba un letal virus llamado "Legion" desarrollado clandestinamente que provoca en las víctimas hemorragias 100% mortíferas y, por





supuesto, amenaza con desperdigarlo por la población civil. Pero las malas noticias no acaban: el equipo sniper Dieter Weber es capturado por los malvivientes, por lo cual el equipo Rainbow deberá encontrar y recuperar el virus en estas temibles condiciones. Y bueno, mucho más de historia no van a encontrar.

Doctor, ¿el diagnóstico es grave?

Pues claro, hombre. La simplificación del sistema de juego incidió directamente en la felicidad que nos podría haber entregado. Prácticamente el elemento táctico que tanta fama dio a la serie desapareció por completo, dando una sensación de ser un shooter más del montón, con la salvedad de tener un equipo que elimina enemigos por nosotros. Si bien podemos dar órdenes a nuestro equipo –como por ejemplo posicionarse en algún lugar o permanecer quietos–, casi las dejamos pasar por alto. Lamentablemente tenemos una amplia gama de órdenes para dar y, sin embargo, no hacen mucha falta. Podemos avanzar, cumplir las misiones y terminar los distintos niveles sin prácticamente hacer estrategias, sólo avanzando mientras machacamos las cabezas de nuestros enemigos. Nuestros compañeros de equipo, digamos, no son los abanderados de la clase. Ellos avanzan y disparan a lo loco y cuando nos queremos dar cuenta, ya la mitad de los enemigos de la zona habían desaparecido. Obviamente, se cubren, caminan agachados y piden apoyo, pero no esperen mucho más que eso. Más de una vez le empecé a disparar a un compañero porque no se corría del medio del pasillo y no me dejaba pasar. Sí, soy malo, pero el desgraciado no se movía. Por más que lo chocara y lo insultara (lo del insulto igualmente de mucho no iba a servir) no se iba a correr para dejarme pasar. No lo maté, pero ganas no me faltaron. Algo que me llamó la atención es la poca inteligencia con la que cuentan los terroristas. En vez de haber evolucionado en IA –Inteligencia Artificial para los despistados–, retrocedieron varios pasos, algo que encuentro sumamente indignante. ¿Por qué indignante? Veamos. Estaba caminado por un pasillo, di la vuelta y me sorprendieron un par de enemigos; se

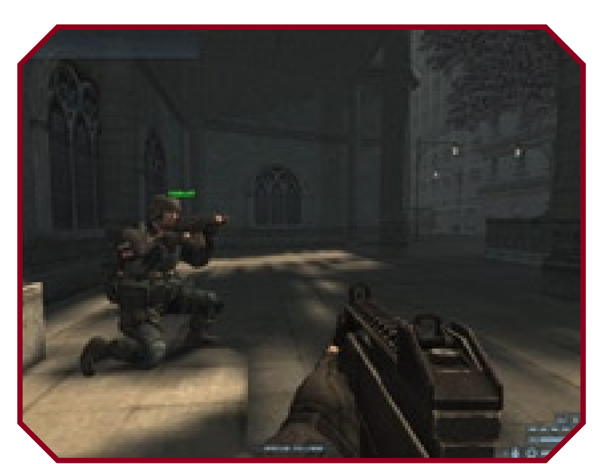


• Sasu, abre la puerta •

abrió el fuego y corrí para refugiarme detrás de una mesa. Justo me esperaba un malviviente con los brazos abiertos. ¿Me hizo algo? No. Ni se movió. Y más de una vez encontré a mis enemigos dándome la espalda y en algunos momentos a varios amontonados – lo único que les faltaba era un cartel que diga "mátennos". En otras ocasiones también nos ven, aunque estemos escondidos detrás de una pared o pasemos lejos y a sus espaldas. A medida que iba avanzando en las misiones, llegué a un punto en que me parecían bastante similares entre sí. En líneas generales los escenarios son variados, pero sus estructuras y los objetivos por cumplir se tornaron un poco monótonos a la larga. Indudablemente tiene sus buenos momentos y de a ratos divierte, además de que en varios pasajes nos recuerda a anteriores entregas. La esencia del RS esta ahí, pero como les comentaba líneas atrás, estaba infectada con esa temible enfermedad.

Pero Dr., tiene buena cara a pesar de estar enfermo.

Es que, verá, esta enfermedad tiene la particularidad de que el enfermo tiene un aspecto impecable, mientras que por el interior está sumamente infectado. En este caso, la teoría se cumple a la perfección. El apartado gráfico es realmente muy bueno, donde por supuesto están todos los efectos de moda hoy en día (Brillitos, te



odio). Los modelos de los personajes tienen una buena cantidad de polígonos y están bien detallados. Por desgracia, los civiles (y algunos enemigos) que rondan por las pantalla no corren la misma suerte, se nota que estuvieron bastantes menos esmerados a la hora de diseñarlos. Por otra parte, las texturas se ven más que bien y si miran las screenshots verán la calidad de las mismas. La parte buena es que en una carreta sumamente vapuleada (equipada con una pobre y casi quemada FX 5200) como la mía anda más que bien. En una resolución estándar para estos tiempos (1024x768) con los detalles en nivel medio, se portaba más que bien y andaba muy fluido. Del apartado técnico donde palidece un poco es en el aspecto sonoro.



La música cumple y ambienta lo necesario, sin demasiados sobresaltos, pero por otro lado, los efectos bélicos dejan un poco que desear. El sonido de nuestras armas carece de realismo y fuerza, así como las explosiones y las –por momentos sobreactuadas– voces. Ni hablar si lo juegan en español; si son valientes, hagan la prueba.

¿Cuál es su conclusión, Dr.?

Analizar un juego de estas características no me resultó sencillo porque, si bien es un buen juego, no lo es para el titulo que lleva. A lo mejor si el juego hubiese salido con otro nombre la cuestión seria diferente y no tendríamos que estar viendo a un juego que pasó de ser de acción estratégica a un First Person Shooter con compañeros a nuestro lado. Lo estaríamos analizando solamente como un juego de acción. Si son fanáticos de la saga, seguramente les va a dar un ataque cardíaco al ver en lo que se transformó el juego. Si por casualidad este es el primero de la saga que juegan, van a pasar buenos momentos y a divertirse de a ratos.

Puntaje

+ Tiene sus buenos momentos y de a ratos divierte.

– Y lo digo otra vez, la Consolitis aguda.

La continuación de la popular serie Rainbow Six.

65%

BUENO

FICHA TÉCNICA — requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Sega | Distribuidor: Sega | Soporte Multiplayer: No posee

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

POR Matías Sica

SEGAAAAAAAAA

Parece mentira, pero no pasa un mes sin que no aparezca uno de estos compilados de juegos viejos, generalmente conversiones a PC de sus respectivas versiones de consola, ofreciendo una interfase generalmente bastante simplona y algunos jueguitos de algún sistema hogareño u arcade viejo. Por suerte esta vez el compilado (porque no es un juego, es una recopilación de juegos) es pasable, no porque se haya hecho un esfuerzo en que el producto final quede bien, sino porque los juegos que se encuentran disponibles resultan muy divertidos.

Para más información, leer números anteriores

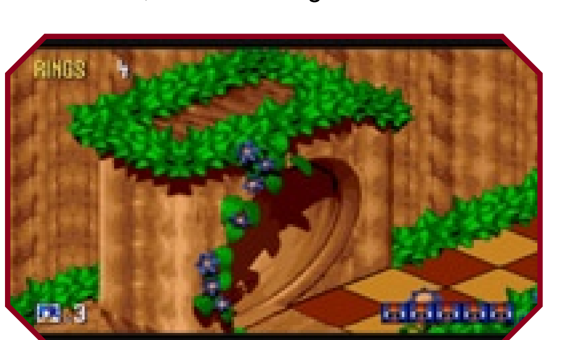
Para serles francos, tengo muchas ganas de copiar una review de otro juego de este tipo y ponerme a escribir sobre Batman, pero como realmente no tengo ganas de andar revisando números viejos voy a repetir un poco lo que vengo diciendo de este tipo de títulos. Lo primero que surge cuando corremos el juego es una interfase sacada directamente del juego de consola, es decir, que aquellos que usen resoluciones altas (o sea la gran mayoría) pueden irse olvidando, aquí es todo 640 X 480 en pantalla completa o ventana, por lo que no esperen grandes cosas.



Tenemos un menú bastante bueno que nos permite elegir el juego que queremos correr, así como también tips, manuales y artwork.

Dejando de lado la interfase tenemos los juegos, se incluyen todas las aventuras de Sonic disponibles para la consola Mega Drive y la portátil Game Gear, además si logramos terminarlos accederemos a unos cuantos títulos ocultos que sinceramente, no son la gran cosa, apenas tuve la lista completa se me ocurrieron cuanto menos cuatro o cinco nombres que le harían mucho bien al juego si al menos los hubieran incluido.

La emulación de los títulos es correcta, en pantalla completa se usa un filtro gráfico bastante sutil para que no se noten los pixeles ensanchados. Sin embargo me hubiera gustado tener otros filtros disponibles, como scanlines, eagle e incluso la posibilidad de correr los juegos sin usar ningún filtro, pero el juego no ofrece la opción. En cuanto al sonido, está emulado perfectamente.



CONCLUSIONES

Nos encontramos frente al típico ejemplo de un compilado, interfase sacada de consola, buena emulación y algunos extras. Como siempre me hubiera gustado que incluyeran algo que no se puede conseguir fácilmente en Internet, como por ejemplo, alguna entrevista, en lugar de limitarse a incluir el artwork de rigor. Tal vez la característica más loable de este juego sea que aún hoy, los clásicos de Sega siguen siendo tan divertidos como hace ya tantos años (a pesar de que me hubiera gustado ver algún otro clásico tan importante como los juegos de Sonic agregado como extra). En resumen, es un compilado más que merece un puntaje algo mayor que la media más que nada por ofrecer juegos un poco más potables y por estar armado un poco mejor que las bazofias que generalmente nos ofrecen.

PUNTAJE

+ Los juegos siguen siendo divertidos, está mejor hecho que la media.

– Me hubiera gustado ver más extras, el menú es en 640 X 480, se me ocurren mejores juegos que incluir como desbloqueables.

¿Qué es? Otro compilado, esta vez de Sega.

60%

BUENO

FICHA TÉCNICA — requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 2 / ATI Radeon 7500 o similar – 256Mb de RAM - 1.35Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Buka Entertainment | Distribuidor: Buka Entertainment | Soporte Multiplayer: Internet / LAN

BATTLE MAGES SIGN OF DARKNESS

POR Gonzalo Lemme

RPG POR TURNOS BARATO

Apenas termino de instalar Battle Mages – Sign of Darkness (BMSoD de ahora en más), me dio la impresión de ser un juego que, al ser liviano en casi todo sentido (gráfica y demás detalles), iba a contener una historia atrapante, con una gráfica mediocre pero bueno…

Y como siempre, me equivoqué. Dentro de todo la gráfica es buena, y la ambientación sonora, también. Sin embargo a estos detalles les dedicaré más adelante algún párrafo. La trama parece interesante, pero acostumbrarse al movimiento del "espíritu" del personaje es lo complicado, y la rebuscada forma de Buka Entertainment de hacer que puedas maniobrar y a la vez manejar tu grupo de tropas entorpecen mucho la jugabilidad. Debés manejar con tres botones al espíritu. Parece simple, pero el nimio hecho de avanzar implica la combinación de centrar la cámara -tanto horizontal como vertical- y avanzar. Si no lo hacés, tu espíritu se moverá tanto para adelante como para arriba. Esto parece simple al leerlo, pero créanme que acostumbrarse es todo un dilema.

Antes de seguir con los defectos abundantes, comentemos un poco lo de espíritu y la línea de la historia del juego en general. En BMSoD personificás a un mago que egresa de un Guild (como un clan) y que a partir de cumplir tu prueba final (léase como "tutorial del juego"), te felicitan y te confinan a tu preciada torre donde deberás vivir y manejar tu espíritu por el resto de la campaña. El mago al que personificamos en esta campaña maneja su espíritu para comandar a un ejército que a la vez puede lanzar hechizos, volar para evitar proyectiles y acercarse a aldeas para ayudar (y obtener recompensas como oro o más tropas). A la vez, en esta aldea podés comprar todo tipo de ítems, hasta más tropas (algo similar al Warcraft III).

Y YA QUE MENCIONAMOS A WARCRAFT III…

Como se pudieron dar cuenta, me gusta trazar paralelismos entre juegos para poder explicar cosas y hacerlo más simple y ameno a la lectura: Jugar BMSoD es similar a jugar Warcraft, el espíritu representaría al héroe y las tropas, bueno, a las tropas… Sin embargo, hay varios juegos que usan este sistema, pero a mí me cierra en este caso más el Warcraft, con el sistema de skills y leveleo del héroe.

También algunas campañas se le parecen en mucho, pero es lo de menos… En cambio, los menúes se parecen tanto que por un rato creí que era una expansión bizarra del Warcraft…

Hay cuatro campañas, en las que se encarna a un mago, a un necromancer… Pero es poco interesante. El juego no es lo suficientemente bueno, ni amerita un par de párrafos en ésto. Ya de por sí es aburrido en la primera parte de la campaña del mago…

Y COMO LO PROMETIDO ES DEUDA, LA AMBIENTACIÓN…

Guardé un pequeño párrafo para esto… Desde hace un par de años que no volvía a jugar con sonido ambiental en los juegos. Guild Wars me demostró que las obras maestras musicales (a cargo de Jeremy Soule) combinados con los FX adecuados hacen que un juego suba de un 95% a un 100%, y esa así que se disfruta doblemente un Oblivion; y es simplemente por esta razón que guardo un pequeño espacio para el BMSoD. Los relatos con aire épico combinado con el buen sonido tanto ambiental como el de FX hizo que no tire el juego por la ventana a la media hora…

PUNTAJE


La ambientación en general, parece mediocre pero se destaca bastante al resto del juego en un balance general.


La jugabilidad, lo simple de algunas campañas que deberían ser decisivas.

Un RPG de medio pelo



MALO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 9Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Crystal Dynamics | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

Tomb Raider: Legend

POR Juan Marcos Victorio

La séptima encarnación virtual de Larita

Tomb Raider Legend (de ahora en más TRL para simplificar) es la nueva versión de una de las franquicias que más platita ha dado en el mundo de los videojuegos. Cuando allá por 1996 Core Design nos sorprendía con un game de aventuras al estilo "Indiana Jones", pero con menos barba crecida y más tetas, ni nos imaginábamos la seguidilla de continuaciones que vendrían, y mucho menos la baja calidad que tendrían. Es que el primer juego fue revolucionario en muchos sentidos, y dejó con las ganas de más a una gran cantidad de gamers. Pero las sucesivas versiones de Miss Croft eran sólo más de lo mismo, al punto de parecer expansiones del original en vez de juegos nuevos. Los motores apenas agregaban algún pequeño detalle y ya estaban listos para sacar una nueva aventura. Para colmo, el gameplay del juego necesitaba cambios y mejoras, que obviamente nunca vimos plasmarse.
De todas maneras, Lara siguió vendiendo, y mucho (un pelo de conc%&$ tira más que una yunta de bueyes), pero los fanáticos comenzaban lentamente a perder la paciencia y cansarse de Core.

¿Y Crystal Dynamics qué pito toca?

Así es como Eidos finalmente se avivó de pegarle un voleo en el orto a Core y cedió el desarrollo del séptimo Tomb Raider a una nueva empresa: Cristal Dynamics.
En principio esto era una leve luz de esperanza, un atisbo de un futuro prometedor para la chica con las tetas más apetecibles del universo (después de mi novia, claro está).
Sin embargo, los fanas, ya cansados de las constantes promesas incumplidas, se lo tomaron con calma y no mucho entusiasmo. Y así llegamos al día en que instalé TRL en mi sistema, sin grandes expectativas, tan sólo esperando aburrirme con un



• mmmmm, Lara mojadita•

Tomb Raider más que agregar a la ya demasiado larga lista de decepciones.

Segundas partes jamás fueron buenas... ¿Y séptimas?

Ni siquiera el tío George con Star Wars se animó a sacar una séptima película (y eso que es alto chorro). Convengamos que hay que tener huevos para insistir otra vez, y además cambiando de compañía desarrolladora luego de seis entregas. Tener huevos o estar completamente loco. Sin embargo, Eidos lo hizo, apostó más fuerte que nunca, y los resultados se notan a simple vista.
Desde el vamos, la presentación del juego a pesar de ser breve y sencilla, increíblemente nos da unas tremendas ganas de jugarlo. Los gráficos por primera vez se ven realmente cambiados, tanto en escenarios como en personajes. Lara está modelada de una manera increíble, y sus movimientos han mejorado hasta el nivel de la casi perfección. Los niveles son majestuosos, con vistas impresionantes, sombras, luces, polvo, todo esta diseñado con un gusto y una calidad exquisitos.
Un dato interesante del entorno, es que ahora ya no es tan cuadrado como antes y no se notan tan a simple vista los "bordes" de donde colgarnos, sino que Lara puede realizar sus acrobacias de una manera mucho más realista. Es relativamente sencillo escalar, saltar, tomarse de una pared o colgarse de un risco o una soga, y está implementado de una manera muy suave, cómoda, intuitiva y realista.
Entre las novedades interesantes, ahora contamos con una PDA (¡resistente al agua!), donde podremos consultar absolutamente todo lo que necesitemos saber: ítems, armas, objetivos, secretos, etc. Otro de los agregados que debutan, son escenas del estilo de las que vimos en Fahrenheit, donde la acción corre mientras tenemos que responder tocando teclas en un orden especifico. Las mismas le brindan cierta variedad, y ayudan en partes que el juego parecería que comienza a decaer en un pozo, levantándonos de la modorra y despertándonos para continuar adelante. Ayudando a esta diversidad de juego, están las clásicas persecuciones en vehículos



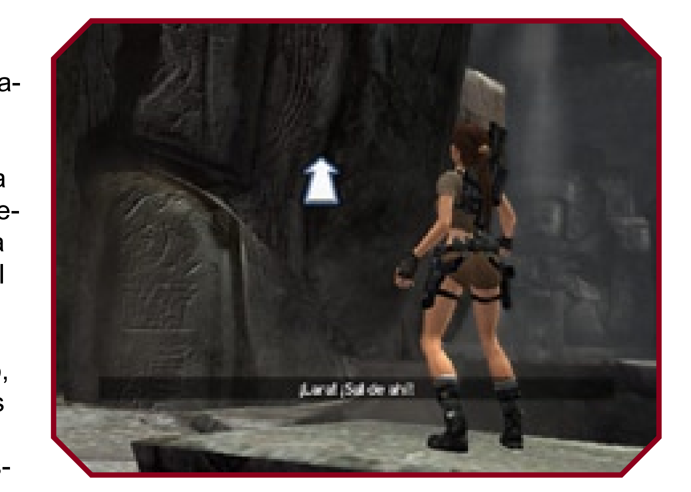
• Manejar a Lara vestida de Fiesta... No tiene precio. •

(por ejemplo una moto), que si bien no son el punto más alto del juego, al menos divierten y cumplen con su objetivo de ser simples interludios para lo que sigue.

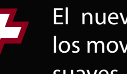
However, it´s not a perfect game

Lamentablemente, a pesar de todas las mejoras, novedades, y del feeling general del juego (que por suerte está mucho más cerca del original que de las "expansiones" que soportamos hasta ahora), a pesar de todo, TRL tiene sus fallas.
En primer lugar, tuve inconvenientes al jugarlo con un teclado inalámbrico USB. De repente solía descontrolarse, y Lara empezaba a correr como loca para cualquier lado. Fue entonces que decidí aplicar el parche (versión 1.1), para encontrarme con que el juego colgaba indefectiblemente al usar el gancho magnético. Luego de desinstalarlo, instalarlo de nuevo, y corroborar en foros que era un problema general y no sólo me pasaba a mí, me decidí a terminarlo con un viejo teclado común y corriente.
Un error de este tipo no debería pasar de la fase de testeo, y me refiero tanto al problema con el teclado como al desastre del parche.
Por otro lado, el juego es demasiado sencillo, los puzzles son fáciles de resolver y los enemigos -incluso los bosses- no nos complican casi nunca. Hablando de los jefes, están bien logrados y son divertidos, aunque la forma de eliminarlos suele ser mecánica y se descubre rápidamente.
Encima, el juego es corto, muy corto, tan corto que en unas siete u ocho horas se puede recorrer de principio a fin. Esto sumado al hecho de la baja dificultad, y la poca rejugabilidad (salvo para sacarle todos los secrets), hacen que sea difícil recomendar este juego para players casuales.
Sin embargo, los pequeños detalles, los gráficos, la jugabilidad, la sensación de aventuras que se había perdido luego de la primer entrega, todo esto lo convierten en una digna secuela del original, muy recomendable para los fanáticos de la serie.
Incluso los más fanas se sentirán "raros" cuando vean ciertos cambios a la historia de Lara, su infancia y lo que ocurre con sus padres. A muchos no les gustará, pero a mí me pareció aire fresco necesario para que no muera saga.
Resumiendo, TRL es un buen juego, tiene muchos aciertos (ciertamente muchos más que cualquiera de las versiones que salieron luego del primero), pero tristemente sus errores (pequeños aunque molestos) no le permiten convertirse en un clásico.
Su principal falta es terminarse demasiado rápido, dejándonos con ganas de más. Ciertamente daba para más, y es incomprensible que los desarrolladores no se hayan percatado de esto. Un par de niveles extras le hubieran proporcionado un puntaje bastante mayor, lo mismo hubiera logrado dedicarle un poco más de testeo para sacarlo libre de bugs. Una lástima, viendo el potencial que tenían entre manos.





Puntaje



+ El nuevo motor por fin evolucionó, los movimientos y el control son muy suaves, el "feeling" general del juego volvió a lo que era antes.

– Algunos bugs jodidos, el juego es extremadamente corto y fácil.

La última versión de la conocida saga.

80%

Excelente

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM

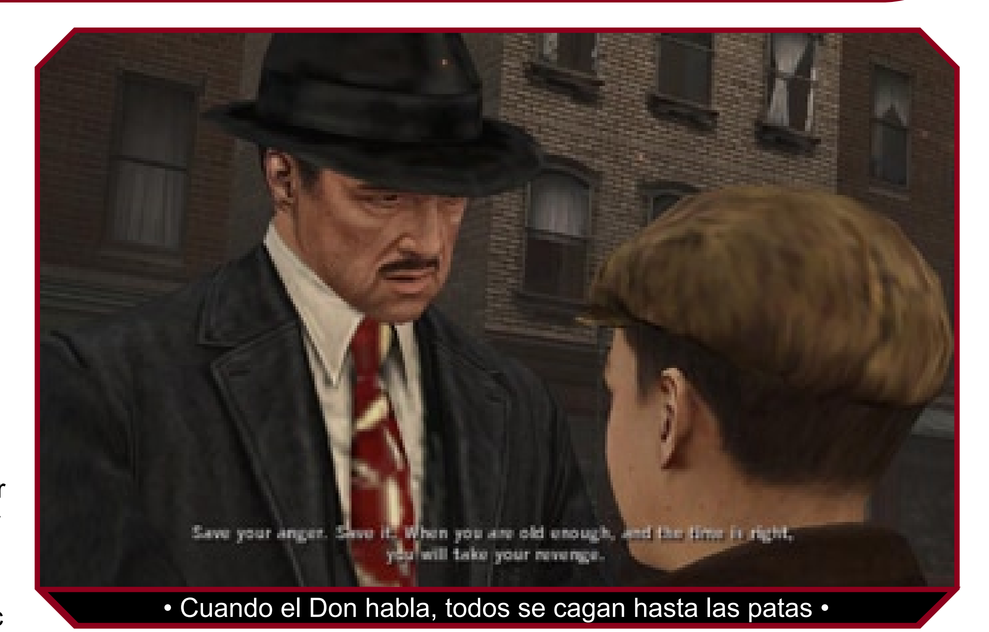
Desarrollador: Neversoft | Distribuidor: Activision | Soporte Multiplayer: 2 Personas en la misma PC o 8 por Internet.

The Godfather

POR Leandro Dias

IT'S JUST BUSINESS

Poder formar parte de la familia Corleone en un videojuego fue desde siempre un sueño casi imposible para todo gamer. Pero ahora que se cumplió nuestro deseo, no queda otra que preguntarse si semejante proyecto tuvo un final feliz.
Nada podía salir mal, los programadores contaban con una licencia grosísima, con un presupuesto que más de un cineasta independiente envidiaría y con la participación de varios de los protagonistas del film. Pero en este mundo, no todo es color de rosas. Los encargados de realizar el primer juego basado en la trilogía The Godfather fueron ni más ni menos que los muchachos de Electronic Arts, empresa de gran trayectoria pero también conocida últimamente por desaprovechar franquicias exitosas y por sacar año tras año nuevas versiones de sus títulos más conocidos sin innovar lo suficiente.
Sin embargo, las primeras imágenes que se dieron a conocer nos hicieron quedar con la boca abierta. Los personajes principales lucían igual que en la realidad y las escenas de acción trepidante generaron todavía más expectativa. Pero varios factores condicionaron el resultado final. En primer lugar, el apuro de EA por sacarlo a la venta lo antes posible luego de un par de retrasos (recordemos que en un principio la fecha de salida era a fines del 2005) lo que impidió la depuración de algunas cosillas que podrían haberse



• Cuando el Don habla, todos se cagan hasta las patas •

solucionado con un tiempo más de desarrollo. El segundo gran condicionante fue la decisión de lanzar el juego tanto para consolas como para PC, con todos los problemas que eso genera.

VENDETTA

Durante el transcurso de la historia personificaremos a un gángster creado íntegramente por nosotros con un editor muy completo en donde podremos configurar hasta el más mínimo detalle. Esta herramienta (un tanto similar a la utilizada en The Sims 2) llamada "Mobface" no solo la utilizaremos en un principio, sino que cada vez que queramos modificar alguna característica estética del personaje deberemos recurrir a la misma en el menú principal y antes de cargar una partida. Esto hace un tanto incómodo el realizar tareas simples como comprar nuevas vestimentas ya que es necesario grabar el juego y volver a cargarlo.
El argumento comienza cuando somos todavía un niño y nuestro padre es asesinado por integrantes de la familia Barzini. En ese momento, nuestro muchacho conoce a Vito Corleone (Marlon Brando) y éste le dice que cuando tenga la edad suficiente podrá vengarse de los asesinos. Años después nos llamarán para realizar algunos pequeños encargos y así empezar a codearnos con la mafia. Comenzaremos siendo un don nadie para ir ascendiendo poco a poco para tratar de convertirnos en el dueño y señor de todo New York. Para ello será necesario ir completando las misiones principales (que obviamente giran en torno a la familia Corleone) y también las secundarias para ganar dinero y, fundamentalmente, reputación. Esto último es un elemento importantísimo ya que mientras más fama cosechemos, todo nos resultará mucho más sencillo. El ejemplo más notorio de esto son los aprietes. Al igual que en la pantalla grande, deberemos obligar a los dueños de diversos negocios a que nos paguen una comisión a cambio de la protección del local. Está claro que si no somos conocidos, muy pocos aceptarán gustosos el tener que pagarnos por lo que a todo aquel que se resista tendremos que hacerle entender a la fuerza las bondades de tenernos de su lado. Entonces para convencerlos será posible amenazarlos, romperle parte de sus instalaciones y, si todavía no entró en razones, recurrir a los golpes de puño o a las armas de fuego







hasta que ceda. Lo más divertido de todo esto es que podemos utilizar a estos negocios para emprender ciertas actividades ilegales que van desde venta de armas y licores hasta la falsificación de dinero.
El mayor atractivo para todos los fanáticos de la trilogía son sin dudas las conexiones que tienen la historia con los acontecimientos del libro y las películas. Aunque no personifiquemos a ningún personaje conocido, seremos los encargados de hacer posibles ciertos sucesos importantísimos, como impedir que asesinen al Don en el hospital. Y a medida que cumplimos misiones se nos irán habilitando algunas de las más famosas escenas del film.

¡MAMMA MIA! ¡VIDRIOS POLARIZADOS CON BREA!

El apartado gráfico, que prometía ser extraordinario, es demasiado dispar. Por un lado, las facciones y movimientos de los rostros de los protagonistas son increíbles, pero por otro, la calidad de los ambientes exteriores e interiores es demasiado baja. Además, las texturas y efectos no le llegan ni a los talones a los vistos en, por ejemplo, Oblivion o FEAR. No es que los gráficos en sí sean malos, sino que se esperaba mucho más de ellos.
Los vehículos son lo peor realizado del juego. Contamos con tan solo ocho modelos para elegir y todos ellos se ven horribles. Los vidrios de todos ellos son negros y no poseen ni el más mínimo efecto de transparencia. Para colmo, el modelo de daño no es la gran cosa y la velocidad alcanzada por muchos de los autos es irrisoria y parece que estuviésemos manejando una Ferrari modelo 2005.
Por su parte la ciudad de New York si bien está muy bien ambientada con sus tradicionales barrios y locaciones, contiene estructuras bastante repetitivas, fundamentalmente los edificios. Los interiores tampoco son muy variados y parecen estar clonados entre sí. Afortunadamente las escenas cinematográficas pertenecientes a la película, así como las realizadas de cero con el engine fueron realizadas en forma impecable.
El sonido es uno de los aspectos mejor logrados en The Godfather. Las voces interpretadas por James Caan, Robert Duvall e incluso Marlon Brando (grabada meses antes de su muerte) son perfectas aunque obviamente es notoria la ausencia de Al Pacino, quien se negó rotundamente a participar del proyecto. La música

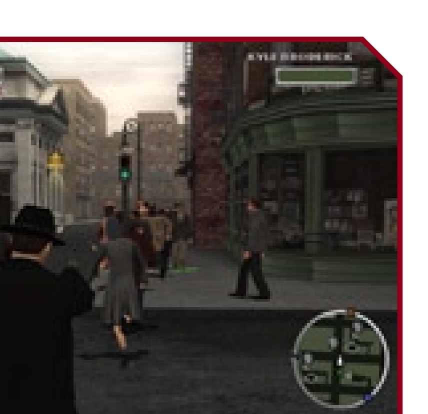


tampoco se queda atrás y junto con las canciones nuevas, se encuentran los conocidísimos tres temas creados por Nino Rota.

QUE PAREZCA UN ACCIDENTE

Es casi imposible hablar de la jugabilidad de The Godfather sin referirse a Grand Theft Auto y, en menor medida, a Mafia. La razón es que el sistema de juego es prácticamente igual al de estos títulos. Es decir, tendremos libertad absoluta para movernos por la ciudad, pudiendo realizar diferentes actividades más allá de las misiones principales que dan forma a la historia. Éstas pecan de no ser muy variadas, fundamentalmente las secundarias, y por lo general tendremos que hacer siempre lo mismo. Las más engorrosas son todas aquellas en las que tendremos que utilizar vehículos porque la conducción no es demasiado placentera. Increíblemente, si solo nos dedicamos a cumplir los objetivos más importantes, la aventura puede terminarse en unas doce horas sin mayores dificultades. El sistema de peleas es uno de los puntos fuertes del juego. Se selecciona un enemigo y se controlan ambos puños de nuestro gángster. Realizando combinaciones de botones es posible realizar diferentes ataques tales como empujones o los típicos agarrones solapas. Un detalle interesante es que nuestros oponentes reaccionarán de forma distintas según el lugar del cuerpo al que le disparemos. No es lo mismo un disparo en la rodilla, que los deja rendidos en el piso, que uno en el medio de los ojos. Además, contamos con un sistema de ejecuciones similar al visto en Manhunt, en donde podremos volarles la tapa de los sesos a nuestros adversarios de imaginativas y sanguinarias formas. A pesar de que no está mal implementado el control con mouse y teclado, es mucho más cómodo utilizar un teclado, tanto para pelear como para apuntar.
Por último, podremos cambiar las habilidades de nuestro protagonista al igual que en un RPG ya que las mismas pueden ser aumentadas con puntos obtenidos al completar objetivos.


• Problema => Solución •



COMO JUEGO, UNA BUENA PELÍCULA

A pesar de tener todas las condiciones para ser un juegazo de aquellos, The Godfather se quedó a mitad de camino. Es un título interesante, con varias virtudes que harán delirar a los más fanáticos de la saga, pero que cuenta con varios defectos que deslucen el buen trabajo realizado en muchos aspectos.
Pero bueno, supongo que podría haber salido algo muchísimo peor, sobre todo viniendo de Electronic Arts.



PUNTAJE

+ Las escenas intermedias, la conexión con las películas, el apartado sonoro, los aprietes
− Se esperaba más gráficamente, los vehículos, misiones un tanto repetitivas.

Una tremenda licencia que pudo ser mejor aprovechada

75%

MUY BUENO

Procesador de 1,4 GHz - 256 MB de RAM - Placa de video de 64 MB (con soporte de shaders) - 1,4 GB de espacio en el disco rígido | Requerimientos mínimos | Ficha técnica

Desarrollador: Eurocom | Distribuidor: Sierra | Soporte Multiplayer: No posee

ICE AGE 2 THE MELTDOWN

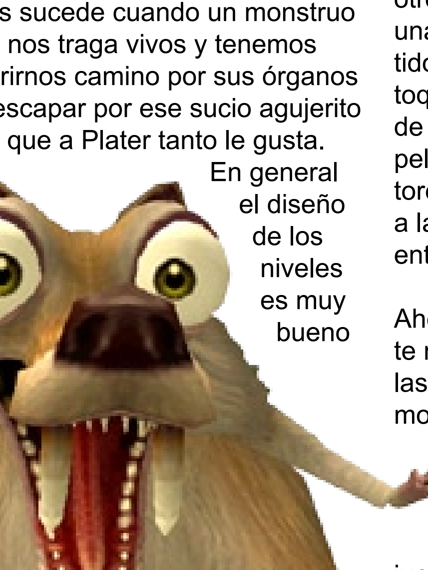
POR Manuel Cajide Maidana

¿NUEZ?

No se imaginan lo satisfecho que estoy después de ganar este título... Nunca me imaginé que atrapar una fruta seca escurridiza fuese tan satisfactorio. Además de entrada ya tenía bajas expectativas. ¿Un videojuego basado en la secuela de una película infantil? Sin embargo, hace rato largo que no me divertía tanto con un juego de aventuras (dejando de lado Psychonauts, creo que fue Rayman 2, allá por 1999).

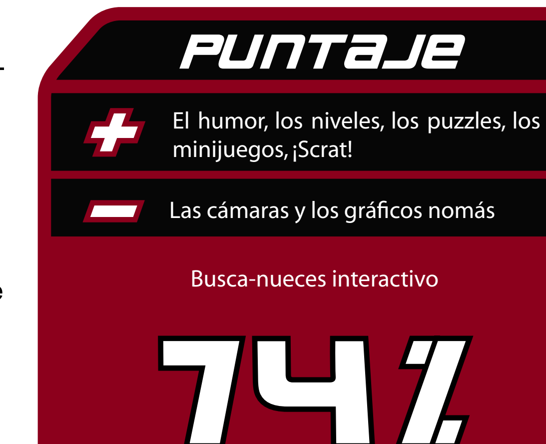
La mayoría del tiempo controlamos al ser más perseverante de la pantalla grande, la amada ¿ardilla? Scrat. Y el objetivo no puede ser otro que recolectar nueces, pero está esa preciada nuez dorada que siempre se nos escapa a último momento, lo que nos deja picando para no dejar de jugar. Pero en la era de hielo no somos los únicos tratando de sobrevivir: tendremos que lidiar con varios tipos de depredadores, y como se muestra en la película, Scrat sabe tanto Kung-Fu que el mismo Neo le tendría miedo. Aunque siendo un pequeño roedor a veces usar el coco es más seguro que luchar, incluso cuando ya estamos dentro del estómago de nuestro enemigo. Uno de los niveles más divertidos sucede cuando un monstruo marino nos traga vivos y tenemos que abrirnos camino por sus órganos hasta escapar por ese sucio agujerito que a Plater tanto le gusta. En general el diseño de los niveles es muy bueno y variado. Empezamos en la era de hielo en su máxima expresión, pero van cambiando a clima otoñal, pantanos o incluso dentro de un volcán. Además, su excelente diseño crea una muy equilibrada distribución de puzzles a lo largo del juego, no muy complicados pero sin duda entretenidos, evitando así la monotonía. Y aún más, cada tanto controlamos otros personajes de la película en una serie de minijuegos muy divertidos. Por supuesto nunca falta el toque de humor, los comentarios de los personajes son propios de la película (incluso con los mismos actores) y las escenas ridículas están a la orden del día, durante el juego y entre cutscenes.





Ahora los puntos flojos, que por suerte no son muchos. Para empezar las cámaras pueden ser muy incómodas, dándole prioridad al pelaje de Scrat antes que a lo que tenemos frente a nuestras narices, pero es un problema común en esta clase de juegos. Otro tema son los gráficos, que si bien no son malos están al límite de lo anticuado, pero eso permite que corra en computadoras de mediana calidad. No puedo pensar en nada más... A lo mejor a alguien le moleste que no tenga nada que no se haya visto antes, pero de todas formas hace un excelente uso de recursos conocidos.

Parece que la gente de Hollywood finalmente se está dando cuenta que por más exitosa que sea una franquicia, si el juego que la acompaña no es aunque sea decente, sólo les va a provocar pérdidas (o resentimiento de los fanáticos). Primero tuvimos al mono de siete metros, y ahora, para mi agrado, esta sorpresa. Ideal para todas las edades y cualquiera que quiera matar el tiempo.



PUNTAJE

+ El humor, los niveles, los puzzles, los minijuegos, ¡Scrat!
− Las cámaras y los gráficos nomás

Busca-nueces interactivo

74%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM 2.7Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: LuxoFlux/aspyr | Distribuidor: Activision | Soporte Multiplayer: No posee

True Crime: New York

POR Mariano Martinez

DESILUSIÓN EN LAS CALLES DE NEW YORK

Como era de esperar, el juego llegó a PC después de haber estado en las consolas. Y cuando primero esta en consolas y después pasa a PC, ¿qué nos mandan? Una conversión de la clase a la que estamos acostumbrados. No se puede esperar mucho de Aspyr, la compañía que hizo la conversión, pero tampoco para tanto. ¿Los muchachos de la empresa se tomaron meses para hacer esta conversión? ¿En serio? Es una vergüenza. Realmente estoy cansado de ver esta clase de trabajos de gente que se hace llamar a sí misma profesionales. Después de mandarles más de siete mails esperando alguna clase de respuesta sobre el porqué de los problemas que tiene el juego decidí llamar a Marcus y decirle que se de una vuelta a ver si arregla algo, pero jamás me contesto. No puedo decir nada sobre la música porque es una banda de sonido envidiable que pasa por el hip hop, rap, punk y metal con muchos, MUCHOS artistas licenciados. De comienzo empezamos con MUCHAS canciones (podemos elegir cuales queremos escuchar y cuales no desde el menú) y por la cuidad tenemos muchas tiendas de música que nos permiten comprar más temas para la colección. Pero recuerden: es una conversión. Así que sepan que los controles son una porquería. Realmente malos. Quien sea que los programó o tiene cuatro manos o seis dedos en cada mano. En definitiva, hay que matar a ese hombre. Debo admitir que jugué muy poco la versión de consolas, pero igual las texturas están feas... Malas... Lavadas, como había de esperarse. La verdad que a veces da pena el trabajo que hicieron tanto en Luxoflux como en Aspyr por mejorar o siquiera hacer un buen juego.



Nueva york... Bueno... Éste es un tema aparte. Aparentemente la gente de Luxoflux JAMÁS fue a Nueva York. Si bien el diseño de la cuidad es hermoso con cada uno de sus pequeños detalles y cada un de sus calles con nombre y dirección como en la vida real, parece que estos tipitos se olvidaron de la gente de Nueva York. Si bien es muy conocido el hecho que Nueva York es el paraíso de los inmigrantes, en True Crime habré encontrado digamos unos... No se... Ocho tipos que hablaban inglés en todo el juego. ¿El resto? No sé. ¿Estaban escondidos? La verdad que no tengo idea por qué de los más de 250 personajes al azar que paré en las calles ninguno hablaba ingles. Italianos, rusos, latinoamericanos, chinos, en fin... todas las etnias están en la calle. Los estadounidenses son apenas un par. No quiero que suene feo lo que acabo de decir pero imagínense que ustedes recorren la Argentina y lo que menos encuentran son argentinos. Es raro. Una mención aparte se merece el sistema de daño de los autos. La verdad que algunos juegos de autos merecen un sistema de daños como el del True Crime: rayones, capots que salen volando, puertas que no se cierran... Qué lindo. El sistema de lucha cuerpo a cuerpo no se luce ni se saca el premio Street Fighter, pero logra su cometido. Si bien por toda la cuidad tenemos dojos donde aprendemos nuevos estilos de pelea y formas con armas, a veces los enemigos son demasiado buenos y con los controles es imposible bloquear, agarrar y pegarle al tipo al mismo tiempo, más cuando tenemos ocho tipos que se retobaron contra el chofer de un bondi.

En definitiva, si querés un juego donde podes dar vueltas libremente, haciendo el papel de buen o mal policía en una cuidad tan hermosa como New York es tu juego, claro... Si no te importa lo pésimo de sus gráficos, lo horrible de sus controles, lo insípida de la historia y un personaje que tiene menos onda que una bandera de hojalata. ¡Pero ojo! Tenés voces de Hollywood y mucha música licenciada... ¡JA! Como si eso salvase esta porquería de juego.



PUNTAJE

+ Música; voces; a veces la historia
– Todo el resto, es una conversion

3ra persona policial

45%

malo

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 16 jugadores

Blazing Angels: Squadrons of WWII

POR El redactor enmascarado

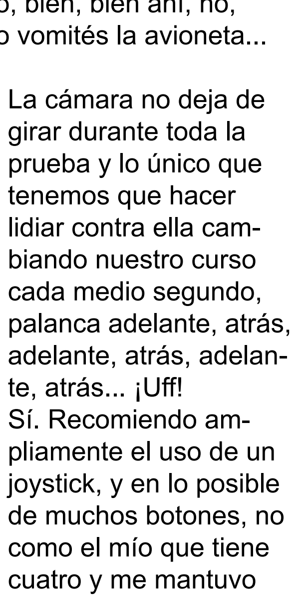
PARABARABARABARA ¡BATMAN!



¿Qué pasa cuando nadie quiere escribir una nota?, ¿Qué pasa cuando el tiempo del redactor asignado no es suficiente para escribir una nota?, ¿Qué pasa cuando queda una nota colgada a la espera de que alguien la adopte...? ¡BATMAN! ¿Eh...? ¿... Cómo que esta vez no hay Batman? ¿Qué DC nos va a demandar...? ¡A los batitubos!

...ROGER THAT! OVER!

Sin súper-héroe que salve la situación, finalmente fui convencido para analizar este juego... Siendo que en mi condenada vida hubiera elegido un título como el que voy a comentar ahora. Ubisoft, famosa distribuidora de juegos a nivel mundial, nos trajo Blazing Angels (de ahora en más BA), un simulador de vuelo orientado a la Segunda Guerra Mundial; apuesto a que no se dieron cuenta por el título.
Hace poco, no más de unas semanas, Ubisoft decidió sacar de sus filas el archi-conocido aditamento de protección StarForce; luego de ya haber sacado a la venta más de un juego con esa porquería. Pero claro, como era de suponerse, Blazing Angels ya había salido y la traía... Y con el mero hecho de nombrar StarForce tres veces frente a un espejo, la protección aparecería y haría temblar a tu lectora de DVDs hasta de destruirla de miedo. ¿O esa era otra historia? Bueno, no importa.
Blazing Angels es el escuadrón de pilotos elite por excelencia que participó de las batallas aéreas más grandiosas en la historia por allá por la Segunda Guerra (o eso nos dicen). Como piloto voluntario, empezaremos el juego con un mini tutorial para ponerlos al corriente del manejo de tan lindos bebés alados. A partir de acá, cualquier intento de uso del teclado para manejar será en vano, lo destruirá así como a nuestros nervios y nos terminará estrellando contra la hectárea de turno, con nosotros muriendo, claro está.
Al principio se nos presentará el tutorial con esa cámara de apariencia vieja, como pudimos ver en Stubbs The Zombie, lo cual, sumado a la música viejita, le da un aspecto más que lindo. La cámara nos volverá locos, ya que nuestras primeras pruebas son piruetas del tipo: "Girá, seguí girando, bien, bien ahí, no, no, así no, no vomités la avioneta... ¡NO!".



La cámara no deja de girar durante toda la prueba y lo único que tenemos que hacer lidiar contra ella cambiando nuestro curso cada medio segundo, palanca adelante, atrás, adelante, atrás, adelante, atrás... ¡Uff!
Sí. Recomiendo ampliamente el uso de un joystick, y en lo posible de muchos botones, no como el mío que tiene cuatro y me mantuvo haciendo malabares... Pero entre él, el teclado y mouse.



APARTADO TÉCNICO

Sacando el horrible manejo de controles, BA se destaca en otros aspectos. Gráficamente puede llegar a ser una belleza. Sin embargo, no está del todo bien optimizado y, para lograr esos preciosos gráficos al máximo, necesitaremos de una vetusta placa de video (mitad de la línea 6 de nVidia en adelante) y, al menos, 1GB de RAM. Claro que con menos podremos jugarlo, pero en vez de manejar aviones, vamos a manejar carretas londinenses del siglo XIX.
Un detalle notable es el uso de difuminación para lograr la apariencia de movimiento y el reflejo de los aviones, como ser, en pistas mojadas. Este efecto de difuminación sumado al grosso anti-aliasing hacen de los gráficos fotografías de ensueño. Todo muy lindo de cerca, pero de lejos los enemigos ni se ven. Sólo nos percataremos de ellos porque automáticamente se verán los avioncitos entre llaves (brackets) rojas para dejarnos ver hacia dónde mandarnos.
Hay poca iluminación pero es entendible, ya que la mayoría de nuestras misiones serán realizadas durante el atardecer, anochecer y madrugada. Pocos colores durante casi todo el juego harán que BA no nos sature de imágenes innecesarias y que no nos distraiga mientras duren nuestras tareas.
Al atacar otros aviones vemos el punto débil del juego: El realismo. Los aviones enemigos, al ser disparados, caen como si de palomas bajadas a piedrazos se tratasen; no importa qué tan localizado sea nuestro ataque, siempre van a hacerse pomada contra el piso de la misma forma. Ninguna explosión superb, ningún motor volando por los cielos ni piloto saliendo disparado y dibujando una estela.
La dificultad es muy baja, otro punto en contra, porque se supone que es un simulador y tiene que ser lo más cercano a la realidad posible (o por lo menos hacernos re-jugar una misión un par de veces para completarla).



CONCLUSIONES:

Blazing Angels es un juego con un apartado gráfico muy pulido, con poca música pero a nivel aceptable. Desafortunadamente, la jugabilidad es muy llana, y llega a aburrirnos. Pasa de ser un simulador a transformarse en un shooter en el cual tendremos que disparar torpedos, esquivar aviones y así sucesivamente hasta que digamos "Basta" y nos vayamos a jugar a otra cosa. Posee un multiplayer que, al permitir muchos jugadores con inteligencia propia, resulta bastante divertido para jugar si no tenés nada que hacer con tus amigos.
Sin duda un juego lindo para tener en la repisa, pero que no agrega nada nuevo al género.




El apartado gráfico. Multiplayer.


Controles. Misiones monótonas en Single Player.

Simulador de vuelo y shooter.



BUENO

Ficha técnica
Requerimientos mínimos: Procesador de 2 Ghz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 4.6 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Bethesda | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: No Posee

TESIV: OBLIVION

POR Diego Bortman

MI VIEJO ELDER SCROLL YA NO ES LO QUE ERA, YA NO ES LO QUE ERA

Luego de años de producción y de atrasos en su lanzamiento por culpa de su "porteo" a la Xbox y cambios en la versión de PC, al fin salió a la venta el Oblivion, contando con el mismo ''hype" -o tal vez más aún- que el Half Life 2 y el GTA: San Andreas.
Como todos sabrán -y si no los saben iré a apalearlos personalmente-, Oblivion se sitúa unos años más tarde que Morrowind, pero esta vez en Cyrodiil, más popularmente la provincia imperial, sede del Imperio de la dinastía Septim. Recorreremos la misma y bajaremos al infierno para reestablecer la paz en todo el Imperio.

1, 2, 3 FIGHT!

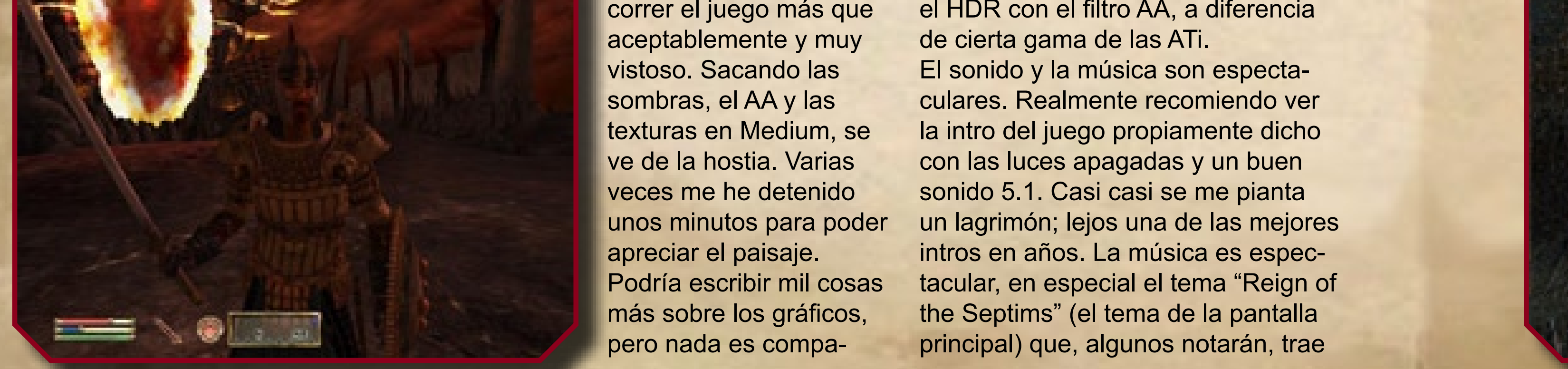
Este juego trajo mucha controversia; mucha gente quejándose, otra diciendo que era el mejor juego de este lado de la galaxia, otros puteando a Microsoft por que salió para consola con todo lo que esto acarrea… En fin, hay mucho para escribir y comentar. Siendo así, empecemos por lo que menos controversia generó y dejemos lo más picante para el final.

rable a verlos por uno mismo: el detalle del pasto moviéndose, el sol despuntando al lado de la gran torre de la ciudad imperial… Priceless. En cuanto a gráficos, el juego cumple y mucho, pero de nuevo,

EXPLOTA A TU PC O MUERE EN EL INTENTO

¿Qué decir del apartado grafico? Sencillo: es lo mejor que vi en mi vida. Cierto que requiere una VGA de arriba de los 400 U$S (con acompañamiento del CPU claro está) para poder apreciar todo en su máximo esplendor, pero aún así, con mi 6600 GT, Barton 2500 y 1 GB RAM puedo correr el juego más que aceptablemente y muy vistoso. Sacando las sombras, el AA y las texturas en Medium, se ve de la hostia. Varias veces me he detenido unos minutos para poder apreciar el paisaje. Podría escribir mil cosas más sobre los gráficos, pero nada es compa-





se requiere mucha máquina para tener todo a full; e incluso, tal vez por problemas de optimización, ¡termina tironeando en algunas máquinas que se suponen high end! Cuenta con HDR (High Dynamic Render) pero esto a veces molesta la visión y a mi parecer no está muy bien implementado. Como ya es costumbre, los usuarios de tarjetas nVidia no pueden correr juntamente el HDR con el filtro AA, a diferencia de cierta gama de las ATi.
El sonido y la música son espectaculares. Realmente recomiendo ver la intro del juego propiamente dicho con las luces apagadas y un buen sonido 5.1. Casi casi se me pianta un lagrimón; lejos una de las mejores intros en años. La música es espectacular, en especial el tema "Reign of the Septims" (el tema de la pantalla principal) que, algunos notarán, trae reminiscencias del viejo Morrowind.
Las voces son un punto muy ambiguo. Ciertamente cuenta con un gran reparto: Patrick Stewart (Capitán Picard de Star Trek) le pone la voz al Emperador Uriel Septim VII, pero lamentablemente tiene pocas líneas y no debe tener más de diez mins. de dialogo; por la guita que le habrán pagado podían usarlo de narrador y aprovecharlo muchísimo más. Lo acompañan Sean Bean (Boromir de LOTR) en el papel del Hermano Martin; Terence Stamp (Gral. Zod de Superman II) haciendo de Mark Camoran, el villano de turno; y Lynda Carter (Mujer Maravilla en la vieja serie) poniéndole la voz a diferentes personajes femeninos. Sólo le encontré un problema al sonido, específicamente a las voces: muchas son repetitivas y no se nota cierta diferencia en las mismas entre las distintas razas. Un Argonian habla igual que un Khajit y que un Breton. Esto es entendible, ya que todos los diálogos cuentan con voces, no sólo texto, y que cada raza o personaje tenga su propio acento llevaría a tener varios DVDs sólamente con las voces; pero realmente donde la pifian, y no sé cómo no se dieron cuenta antes, es al hablar con un mismo NPC cuando, dependiendo de la opción que elijamos charlar, cuentan con diferentes voces. Sí, y no me refiero al acento. Hagan la prueba con algún vagabundo que ande por ahí, van a escuchar cómo lastimosamente les pide plata; al clickear en cualquier otro tema... ¡la voz le cambia rotundamente!



Y ASÍ COMIENZA...

Hablemos un poquito de la historia de este título. Hace mucho tiempo salió para la PC el juego TES: Morrowind, para muchos calificado como el mejor RPG de todos los tiempos por su libertad de acción para hacer lo que uno quiera. Durante varios años se esperó un nuevo juego como éste pero con gráficos más acordes a nuestros tiempos e igualmente fácil de moddear (es decir, sacar modificaciones para el mismo); y ciertamente Oblivion cumple con eso, pero lo que lamentablemente ningún gamer tomo en cuenta es que Morrowind terminaría también porteado para la consola Xbox.
Oblivion varias veces fue retrasado, algunas veces porque querían darle más retoques, otras por que querían agregar cosas nuevas. Pero la última excusa fue que, pacto comercial entre Microsoft y Bethesda mediante, Oblivion tenía que salir junto a la nueva consola, cosa que trajo un retraso de algunos meses para la versión PC.

LO WIIIIII

El engine cuenta con una versión de "Havoc", ese precioso engine que permite sopapear a los monigotes y que tomen posturas extrañas y físicamente irreales y poder

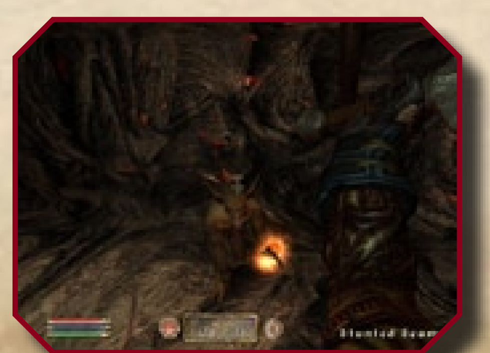
arrastrar ciertos ítems por toda la pantalla como si los agarráramos con las manos y demás cosas de la física moderna; otro sistema implementado es el llamado Radiant AI, un sistema el cual la gente de Bethesda dice que hace que cada uno de los 2000 NPCs, que aseguran tiene este juego, tenga una inteligencia artificial propia. Nada de scripts. Cada NPC tendrá su horario en el que elegirá ir a dormir, salir a trabajar, dialogar con otros NPC; bah como si tuvieran vida propia. Algo de esto hay, es cierto, pero si uno observa detenidamente este sistema de IA no es tan glorioso como se afirma.

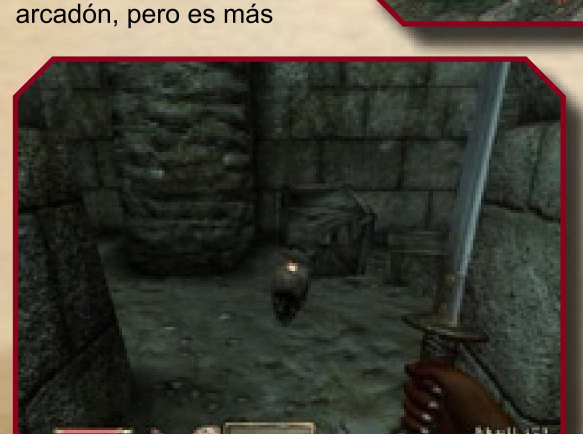
En la provincia de Cyrodiil podremos hacer de todo, desde ir de caza, hasta recorrer todo el continente buscando ciertas plantas para fabricar pociones mágicas y venenos; entrar a cavernas buscando algún tesoro oculto; matar vampiros; comerciar y charlar con los NPC; llegando a pasar por las mismas puertas del Oblivion (el Infierno del universo TES). Podremos comprar caballos para llegar prontamente a destino si no tenemos ganas de ir corriendo (pero el combate arriba del mismo es inexistente) y muchas otras cosas como buen juego de RPG que es. Básicamente -y más tarde hablaremos de esto- es un Morrowind con mejores gráficos: las razas son las mismas, al igual que las profesiones, aunque el entorno es de una Europa medieval. Contaremos con varios dungeons bastantes más grandes que los de su predecesor, minas, ruinas, cuevas, fuertes y el mismísimo Oblivion.



LO BUUUUUUU

La interfaz francamente apesta y apesta mal. Éste es el primer ejemplo de bastardización del juego en detrimento de la PC a favor de la Xbox. La customización de teclas es casi nula, solo contamos con ocho teclas a modo de "hot key" para asignar a los elementos de combate, como ser armas, armaduras, hechizos, bastones mágicos, pociones, etc. Teniendo en cuenta la gran cantidad de hechizos e ítems a utilizar, ocho teclas es más que poco y en ciertos momentos en medio de una batalla es imprescindible el estar abriendo el inventario reiteradamente para elegir los ítems a utilizar en vez de hacerlo directamente con el teclado y así mantener el clima de lucha. Además de la pantalla principal donde transcurre la acción tenemos otras cuatro: el mapa del mundo y quests; inventario de armas, armaduras hechizos e ítems y estadísticas del personaje. Son tremendamente incómodas; no importa la resolución que elijamos, siempre van a aparecer a cuatro o cinco items en el inventario con letra gigantesca y hay que scrollear bastante para encontrar lo que querramos. Peor aún es el caso de los mapas: en un RPG de esta clase con un gran mundo para recorrer no pueden hacer un mapa como hicieron. Acá que no se puede superponer a la pantalla principal (a diferencia del Morrowind), o sea que cada vez que querramos ver por dónde estemos, tendremos que abrir el mapa, scrollear para ver a dónde nos dirigimos y volverlo a cerrar. Menuda tarea si estamos de exploración. Punto a favor es el sistema de lucha. En lo personal me gusta más este nuevo estilo; tal vez sea más arcadón, pero es más realista. Deja de lado el aspecto RPG del Morrowind para darle un toque de acción: con un botón pegamos/lanzamos el hechizo y con otro bloqueamos un golpe con un escudo, bastón o el arma que tenemos en ese momento. Hace muchísimo más amenas las peleas a mi parecer, hasta puedo decir que gustó.
Los métodos de viaje se encuentran reducidos. Contaremos con el instant-fast-travel, que nos dejará en cualquier lado en un segundo, el doge (patas) y el caballo. Atrás quedaron las épocas del "mark y recall", los portales de los magos y otros.
Otro tema controversial es la brújula: a modo de ayuda trae flechitas e indicadores visuales de dónde están los dungeons y NPCs necesarios para hacer las quests. Ok, comprendo que eso puede matar el espíritu rolero del juego, ese de ir e investigar dónde está cada lugar y cada NPC, pero el mapa es tan apestoso y las direcciones para ir a cada lugar son tan ridículas o incluso incompletas que en ciertos aspectos es imprescindible, más si tenemos que buscar un NPC que se encuentra vagando por toda la ciudad.





Uds. preguntaran por qué tantas comparaciones con el Morrowind y qué tanto quilombo con la xbox; es sencillo: este juego se promocionó como sucesor del Morrowind, diciendo que iba a contar con las mismas cosas, la misma libertad; y no es así. Con el compromiso de hacer una versión para la Xbox en vez de evolucionar en el aspecto de gameplay, de agregar cosas nuevas con respecto a su antecesor, se involucionó. Se sacaron cosas, se hizo más sencillo el mismo para facilitar el uso de la consola y así hacer un producto más marketinero y que abarque un mayor número de jugadores.
De cualquier manera no es un juego malo. Por el contrario, así como está es muy, muy bueno y garantiza muchísimas horas de diversión y de cosas por descubrir; lo que desilusiona es que no es el producto esperado o anticipado y lamentablemente marca una tendencia que se viene afianzando en el mercado de los juegos de PC. Así que, mis queridos chichipios, nosotros los hardcore gamers somos los últimos orejones del tarro en esta industria. A desempolvar las viejas glorias de la década del '90, vermouth con papas fritas y… Good show!





PUNTAJE

+ Gráficos, Música, la libertad que otorga el juego

– Muy consolizado, y en ciertos aspectos simplificado sin necesidad

La tan esperadísima continuación de la saga TES

87%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 4Mb – 256Mb de RAM

Desarrollador: Beautiful Game | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

Championship Manager 2006

POR Juan Marcos Victorio

ESTRATEGIA BARATA Y ZAPATOS DE GOMA...

Championship Manager (de ahora en más CM) era uno de los reyes de los simuladores estratégicos de fútbol. Y digo era, porque en la versión 5 esto cambió y nos entregaron un juego bugueadísimo, horrible de jugar y con una interfaz de mierda (hoy estoy sutil como verán). CM 2006 intenta cambiar ese sabor amargo que nos dejó la anterior edición. ¿Lo logrará?

INTERFAZ PATÉTICA

Por empezar, las pantallas siguen siendo feas, son funcionales, pero quien las hizo tiene menos idea de diseño que Diego Beltrami (también conocido como GayTK, o más simplemente: nuestro jefe de redacción). Podemos elegir entre un par de skins, todos igual de espantosos. Cada screen está plagada de opciones, lo cual hace que normalmente busquemos el botón de “auto” y sigamos para adelante sin cambiar absolutamente nada.
Si bien es cierto que este tipo de juego está dedicado a fanáticos del fútbol que prefieren poder controlar todo, absolutamente todo lo que pasa en su club, creo que se les está yendo la mano con la cantidad de elecciones que podemos tener a cargo para administrar. Es más, en cualquier momento nos ponen la opción para importar nuestros propios charas de otros juegos así podemos moldear definitivamente la totalidad de la vida del jugador desde que nace. Me imagino a mi paladín de Oblivion en una cancha de “fóbal” repartiendo espadazos por doquier, aunque lamentablemente ciertos compañeros de redacción que no pienso nombrar (Ghost) jugarían Sims 2 tratando de criar algún medicucho o abogadito de trajecín (si será puto Ghost). Eh, bueno, creo que ya estoy desvariando…





BASTA DE HABLAR DE MARICAS (COMO BORTMAN)

Los gráficos mejoraron algo desde la quinta versión, pero siguen apestando mucho. ¿Cuándo será el día que licencien un motor en 3D que se vea lindo y punto? ¿Por qué los simuladores estratégicos tienen que tener unas gráficas tan pero tan horribles? Pareciera un must be, cuando por otro lado tenemos otros juegos como FIFA o PES que tienen motores preciosos.
Otro punto molesto de la interfaz es que permanentemente nos llena la vista de datos completamente inútiles. Y no sólo eso, cuando le empezamos a prestar atención a estos datos, creyendo que con trabajo minucioso y dedicación podemos mejorar nuestra performance, cambiando tácticas, regímenes de entrenamiento y demás divertidísimas cosas que el juego nos deja hacer, terminamos comprobando que absolutamente casi cualquier cambio que intentemos apenas tendrá una mínima influencia y que no vale la pena perder el tiempo jugando con los cientos de opciones para luego de tres horas de estar probando no logremos ningún avance significativo real en el funcionamiento del equipo.

¿SÓLO PARA FANÁTICOS?

De todas formas, si realmente necesitás un simulador estratégico de fútbol, al no haber muchas opciones en el mercado, CM2006 se convierte en una elección viable (sobre todo si sos masoquista).
No, hablando en serio, si ya probaste todas las opciones, si no tenés nada que hacer, si no te gustan el FIFA ni el PES y lo tuyo es la estrategia pura y dura, si vivís y respirás fútbol… Mejor esperá un par de meses y mirá el mundial por la tele, porque esta porquería realmente no vale ni el CD en que viene.

PUNTAJE

 Es bastante complejo, nos permite administrar todo lo que desearíamos, ¡está la liga argentina!

– La interfaz es una lisa y llana basura, los gráficos apestan, se pasan de rosca con la complejidad y la cantidad de opciones y termina siendo poco práctico.

Un juego de estrategia futbolera, algo mediocre.

50%

REGULAR

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz - 256Mb de RAM - Placa de video de 64Mb - 1.2Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Montecristo Games | Distribuidor: Cinemaware | Soporte Multiplayer: ¿Importa acaso?

Mockba to Berlin

POR Maximiliano Nicoletti

SOY UN PELOTUDO...

Y acá va otra vez. Acá lo tienen. Este es el pibe de Gaming Factor que es un completo tarado. Sí, lo es, no importa lo mucho que busquen negarlo. Sí, ya sé, ni a palos lo van a negar. Pero la cuestión es que está acá otra vez. Y que esté acá otra vez sólo significa una cosa. Una cosa ínfima, muy chiquita, pero muy certera: se va a quejar otra vez.
¿Y cómo no se iría a quejar si es tan estúpido que sigue eligiendo juegos a la marchanta? Sí, queridos lectores - ésta no es otra queja acerca de lo mal hecho que está un juego. Esta no es otra queja acerca de la repetición de ideas una, y otra, y otra vez en diez juegos diferentes. No; esta es una auto-queja. Un pequeño gran suicidio. No puede ser que teniendo una lista con juegos tan buenos como el Oblivion, este estúpido elige un juego sólo porque la señorita Decristófaro viene y le dice “¿Ése? Tiene nombre raro, pero es de la Segunda Guerra Mundial”. No cambio más, ¿eh? Soy un pelotudo.



No busquen coherencia en mis actos Y espero seriamente que tampoco estén buscando que les escriba una review pensadísima y super objetiva de esta... Cosa. Porque para serles sincero, nunca vi un juego que se adapte tan poco a los tiempos. Dejémonos de joder. Si tenemos tantos RTS malos que de todas formas utilizan la mejor de las tecnologías, ¿por qué no gastarse aunque sea un poquito en aplicar algo que, mínimo, sea entretenido aunque sea visualmente? Pero no. En cambio, tenés Mockba to Berlin, que es un RTS horrible. Entrás a las misiones y todas tus unidades están creadas. No tenés otra opción, son esas o ninguna. Y el juego se basa mayormente en tus tanques. Pero, ¿qué pasa? Si fuera un RTS de tanques, con buenas estrategias, bien balanceado y con una buena interfaz gráfica, no estaríamos haciendo esto. Yo escribiendo a las puteadas, ustedes leyendo... No, para nada. En cambio, Mockba to Berlin hace tus tanques indestructibles y los tanques enemigos parecen estar regados con todo tipo de sustancias inflamables. Los disparos son literalmente líneas de colores claros que atraviesan la pantalla de lado a lado. Y las misiones... Son sólo un grupo de tanques en un mapa laberíntico que lo podría haber dibujado yo. Y yo lo único que dibujo son personas hechas con palitos. Y me salen mal.



CÓMO EXTRAÑO A BATMAN, CARAJO...

En conclusión, yo en éstas no me engancho más. A partir del primer número voy a leer y verificar acerca de lo que es un juego antes de decir “y bueno, ya que es de tal cosa dámelo a mí”... Seriamente. No me agarran más en éstas. Desde que escribí la nota de ER para los primeros números no paro de hacer basuras. ¿Qué les pasa? ¿Les causa gracia que instale boludeces en mi rígido? Ah, sí. Y ni se les ocurra instalar el coso este. Encima de que es malísimo viene con paquetes de seguridad StarForce. Están avisados.



 que después puedo escribir estas cosas y nadie en la redacción se queja.

 ¿Todavía no se dieron cuenta de que no tiene lindo ni el título?

Otra porquería más y van...



PATÉTICO

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – Placa de video Ati Radeon 8500 o nVidia GeForce 5700 – 256Mb de RAM - 7Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Eugen System | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: Hasta 8 personas por LAN o Internet

ACT OF WAR: HIGH TREASON

POR Walter Chacón

DE HÉROES A VENDE PATRIAS EN SOLO 24 HORAS

En el primer número de la revista se analizó Act of War: Direct Action, un RTS que utilizaba como base de su historia la guerra por el petróleo. El juego era muy divertido y tenía unas escenas con actores reales de buena calidad, pero presentaba un par de problemas con el path finding y algunos más en la parte más importante: la estratégica. Todo parecía que se resumía en "crea veinte tanques de los grandes y mandalos a atacar", puesto que el querer hacer estrategias que implicaban usar correctamente tres tipos distintos de unidades podían tornarse un poco caóticas. Pero dejemos de hablar del pasado. Ahora comentaré los cambios más importantes que sufrió con esta expansión.

De un momento para el otro Estados Unidos queda patas para arriba: primero con el secuestro de un senador, luego el del vicepresidente y como frutilla del postre, el presidente es asesinado. Cuando parece que las cosas no pueden empeorar, varios supuestos aliados nos traicionan y la T.F.T. (los buenos, que manejamos nosotros) pasa a tener la culpa de todo. Por eso, Jason Richter (el "héroe" en el original y que ahora tiene voz distinta) y compañía debe destruir muchas cosas para limpiar su nombre. El primer cambio que se nota es que ya no hay más actores reales para las escenas de video. Uno pensaría que ahora el juego ocupa mucho menos por esos videos (el original pesaba 5 GB en nuestro disco), pero la verdad es que High Treason se lleva 7 GB. La cantidad de videos no difiere tanto y por sentido común debería pesar muchos menos, pero la realidad es dura y espero que su disco (guardería de pr0n) sea grande. Algo que aumentó considerablemente es la dificultad: en todo el juego original solo tuve que rehacer dos partes, una en la que me capturaron al presidente y otra en que se cortó la luz de mi casa. Aquí habré reiniciado una misión al menos unas tres veces, ya que los ataques enemigos son constantes y no contamos con muchos refuerzos al principio. Además, es común que tengamos el arsenal limitado, haciendo que nuestras primeras tropas, que seguro son las mejores, tengan que ser cuidadas al extremo. ¿Esto es malo? No del todo, ya que demuestra que ahora el juego es más estratégico y menos arcade. La cantidad puede llegar a igualar la calidad y el piedra-papel-tijera es más notorio. Por ejemplo, los tanques Piranha tienen MUCHO MÁS alcance que antes cuando están plantados, mientras que los Bradleys pegan aún más duro. La cantidad de misiones es la justa, pero serán largas según la dificultad y muy variadas, como una en la que Jefferson debe llegar hasta un avión pasando desapercibido por todo el ejercito. Esta en particular es tediosa, pero otras, como una de barcos (oh cierto, ahora hay combates navales) en la que tenemos que destruir submarinos o la utilización de la base enemiga (que tiene la tecnología de la Consortium que nunca se usaba en la campaña original) en suelo cubano, son muy buenas. También se agregaron mercenarios (muy costosos) y la curación de nuestras tropas ya no es constante como antes.



Así que si disfrutaron el original y tienen mucho espacio en su máquina, High Treason es muy recomendable.



Sapphire X800Pro ViVo Toxic

POR Cristian Molina

Diseño digno de un artilugio de Batman

En esta nueva review de hardware, gracias a la amabilidad de Rosangela, representante de prensa de ATi para Latinoamérica, y de la gente de Shapphire, pasó por nuestro laboratorio una de las placas más potentes de tecnología AGP que se puede encontrar en el mercado.

En la GF N° 10 les comentaba que en el mercado de las placas de video, y principalmente en el segmento mainstream, se empezó a redefinir los estándares de calidad y poder de procesamiento de las placas de rango medio-alto; aquellas que definimos por tener el mejor balance entre costo y performance.

En esta ocasión les presentaré la placa de video de rango medio-alto con solución AGP de ATi, para todos aquellos que quieran jugar al Oviblion de forma que no te que tengan que desembolsar diez sueldos juntos.

Sapphire X800Pro ViVo Toxic

Hace mucho que una placa no llamaba tanto mi atención, principalmente por su gran tamaño; y Sapphire nos presenta una placa enorme por donde se la observe... Desde la ventana de la caja (que tiene una terminación digna del asombro con sus colores perlaceados) podemos apreciar la placa



y -¿por qué no?- babearnos antes de retirarla de su cofre protector, y digo cofre no por su forma, sino por el hecho de que los cofres normalmente guardan tesoros e indudablemente éste es un tesoro de la manufactura de Sapphire; teniendo en cuenta la acertada inclusión del ViVo , el sistema de cooling utilizado y los materiales reactivos de éste último a la luz UV. Pero de esto hablaremos un poco más adelante.

Por supuesto que no todas son rosas para esta placa, también tiene sus defectos; como comenté más arriba, el gran tamaño de ésta le juega en contra en algunas configuraciones del motherboard, más precisamente en el largo de la placa y, en algunos boards -la mayoría, para ser sinceros- el anclaje de la "boa" -cable plano, bah- de la ya vetusta disquetera de 3 ½, y un poco en el acceso por parte de nuestros dedos a las barras de memoria.

Números, por todos lados

Esta es la parte más tediosa de toda review o, por lo menos, para aquél que, como usted, las lee y no entiende de las partes técnicas que indican los pipelines, pixel shaders, vertex shaders, el filtro anisotrópico y el antialiasing.

Bueno, no podemos negar que es un vocabulario que pocos entienden y no es ésta la ocasión de ponernos a explicar en detalle las características técnicas de cada punto, así que sólo les explicaré que los pipelines son las rutas por donde se ejecutan las funciones matemáticas para que se vea lindo en el monitor; y que dentro de estos pipelines se encuentran los píxel shaders (uno por cada pipeline) y vertex shaders (los verdaderos motores) que son los encargados de que realmente se nos caigan los ojos de tanta belleza y velocidad que pueden entregar estas pequeñas maravillas de silicio. Los números en el cuadro presente en la nota.



- GPU R420 trabajando en bus AGP 8X a una velocidad de 475Mhz
- 12 Pixel Pipelines - 6 Vertex Engine.
- 256Mb GDDR3 trabajando a 450Mhz (900Mhz Reales)
- Video Processing Engine
- Soporte maximo de Pixel Shaders 2.0b
- Rendering con 96bits de Presición.

AquaMark3
4xAA & 8xAF

	1024x768	1280x1024	1600x1200
X800 Pro Toxic 475/900	52.73	45.05	36.54
X800 Pro Toxic 520/1160	56.37	49.75	42.11

(FPS)

Claro que al ser una placa de tecnología AGP, no cuenta con soluciones alternas como sus hermanas PCI-Express que tienen la opción de CrossFire; más alla de este detalle, una de las grandes ventajas de esta hermosa placa es la inclusión del ViVo (Video In/ Video Out) que nos permitirá a los entusiastas de los videos -y no hablo de los juegos, sino de las filmaciones o más aún a aquellos que quieren empezar con sus películas de clase z...- la posibilidad de que la puedan editar en sus computadoras, desde el cumpleañito de nuestro adorado sobrinito, las vacaciones de la tía Marta a quien nuestra madre prometió que se la editaríamos; a nuestros más osados videos de terror y, ¿por qué no?, de los otros videos, mis queridos puerquitos.

Pero no sólo ViVo tiene esta placa, sino que también cuenta con un súper-dimensionado sistema de cooling perteneciente a la marca Artic Cooling, específicamente al modelo ATi Silencer 4, que no solamente tiene un inmejorable desempeño a la hora de disipar el calor, sino que, a pesar de sus dimensiones, es sumamente silencioso; sumado a la elección de los materiales que se utilizaron para lograr la reflexión con luz UV y transformarse en el deleite de aquellos entusiastas del modding.

Claro que una placa de estas características se enfrentó a una artillería de benchmarks, entre los cuales ya tenemos al clásico Far Cry, Quake 4, Half-Life 2, FEAR, y ahora sumamos el Oblivion. La placa se comportó de maravilla en una PC de altas prestaciones y, sacando algunos detalles con el FEAR (¿cuándo no?) en el resto trabajó muy limpiamente.
Fue entonces cuando decidimos pasarla a una PC más "sobria" y capturamos el vetusto P IV 2.6 y 512MB RAM de Maxi Nicolletti, quien lucía orgulloso su credencial de socio número 823.683 de los que no podían ni arrastrar el Oblivion, y colocamos la ATi Sapphire X800Pro ViVo TOXIC de 256Mb RAM.
Lamentablemente sólo les puedo decir que hemos perdido otro co-



laborador ante tan glorioso, espectacular y excelso juego… Y si ustedes están pensando porqué estoy escribiendo y no jugando es que no pueden ver a nuestro jefe a mis espaldas con un hacha de doble filo y mi cuello posando en un tronco esperando el fatídico final si no termino esta nota...



Puntaje

+	Una excelente solución AGP; ViVo, Cooling, Insonorización
−	Precio; Dimensiones, poco software

Una de las soluciones más potentes para AGP

82%

Excelente

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

POR Walter Chacón

LA RECONFERENCIA DE MI HERMANO

Como mis amigos sabrán, mi hermano es programador. Y si hay algo molesto para alguien que se la pasa diciéndole brillitos a los Píxel & Vertex Shaders, es convivir con alguien que todos los días se asombra de todas las cosas que pueden hacer. Por eso, siempre que puedo, le jodo por ese lado. Cuando le dije que tenía que hacer una nota sobre una conferencia de videojuegos de muy alto prestigio que se hacía en San Francisco, me mandó a pasear. Para hacer que su odio hacia mí crezca, este informe les contará toooooooodo lo que se perdió de la décimo séptima GDC (*www.gdconf.com*).

Al igual que la EVA (Exposición de Videojuegos Argentinos, hay una nota en el número 8 para más información), el objetivo de este evento es brindar ayuda a otras personas que quieran involucrarse en el negocio de los videojuegos, ya sea en la creación de la misma empresa, ayuda para la programación del juego, consejos sobre algunos aspectos del mismo o ventajas que se pueden tener con las tecnologías existentes.
La cantidad de charlas que hubo es inmensa, haciendo que la semana que duró el evento haya sido muy variada y de gran interés para los espectadores. Además, la gente que estaba a cargo de las mismas se pusieron las pilas y las hicieron lo más amenas posibles, pudiendo enseñar y atraer la atención de los expertos en un tema, sin llegar a producir cansancio en alguien que no toque mucho esa área. Claro que en la parte de los brillitos pueden olvidarse de la oración que escribí. Si manejan bien el inglés pueden bajarse los archivos ppt (Power Point) de la página principal; la mayoría son bastantes claros y tienen varios comentarios para que se entiendan mejor las ideas y los ayuden a hablar con otras personas con una claridad que les harán pensar que realmente fueron al evento. Eh, digo… Sigamos.
Hubieron dos charlas que me atrajeron por ser interesantes y divertidas. La primera es "...And Make It Snappy! Crafting Concise, Effective Dialogue for your Game" que habla sobre la cantidad de diálogo en los juegos, cuándo es necesario y cuándo no. También toca varios puntos respecto de la historia, usando ejemplos como Metal Gear Solid 2 o la película Terminator. El autor (o al menos el que pasó al frente) es Evan Skolnick, un editor/escritor de Marvel Comics. La otra es "Creating Stubbs the Zombie with the Wideload Model", que estuvo a cargo de Alexander Seropian, líder de la empresa WideLoad. Cuenta las estrategias que tomó su empresa para la creación del excelente Stubbs The Zombie. Esta presentación puede servir a los que recién empiezan en la industria y seguramente los hará reírse mucho al ver lo locos que están.
Obviamente, lo que la mayoría de la gente quería saber era sobre el mercado de las consolas de nueva generación y sus tecnologías. Sí, hubieron charlas que hablaban sobre física, IA y brillitos que estos nuevos armatostes tienen. Como dije, pueden encontrarlos en la página web, pero les advierto que no son tan claras como otras presentaciones.



• Go, Double Fine, go! •

¿CHE, Y SI NOS JUNTAMOS?

La primer GDC se hizo en el año 1987 para celebrar mi nacimiento, en un cuartito donde se juntaban muchos freaks que decían "Quiero ser programador". Las reuniones eran organizadas por Chris Crawford y grandes nombres saldrían de esas reuniones, como Gordon Walton, que participó en proyectos como Ultima Online, The Sims y Star Wars: Galaxies.


• Todos alaben al Rey Schafer •



• Richard Garriot recibió un premio honorifico por sus logros •

BASTA DE ENSEÑANZAS, ¿DÓNDE ESTÁ MI TROFEO?

Como es costumbre, la Independent Games Festival que se encarga de premiar a los juegos innovadores creados por desarrolladores independientes y a los jóvenes estudiantes que también se dedican a este hobby/negocio, se llevó a cabo en el mismo lugar. Este año Darwinia se llevó los mayores aplausos, debido a su diseño y técnica (Technical Excellence), mientras que la gente eligió Dofus, un MMORPG desarrollado por una compañía francesa, no muy conocido en estos pagos.
También se llevó a cabo el Game Developers Choice Awards, que abarca más espacio que la Games Festival y también aumentan mucho más el ego (¡Waaaaaaa!). Mientras que Shadows of the Colossus destrozó todo en las categorías Juego del año, Diseño de Personajes y Diseño de Juego, la empresa de Tim Schafer (nos paramos y aplaudimos), Double Fine Productions, recibió el premio "Estudio Novato del Año" por su fantabuloso Psychonauts que recibió su propio premio: Excellence in Writing.

Ahora tengo que hacer un cierre, pero no se me ocurre una mierda. Voy a sacar mi guitarra y escribir algo para rellenar, sin mencionar a Batman que es propiedad privada de Maxi.
La hora llegó y las 12.000 personas que asistieron se fueron emocionadas, tal vez impulsadas por el sueño de estar algún día en el escenario hablando sobre cómo creó su juego de ninjas robots asesinos o con el pensamiento de que los juegos del mañana presentarán ideas más novedosas que los del año pasado. Realmente espero que la cantidad de juegos en nuestras PCs aumente y la calidad de los mismos también, lo que aseguraría la existencia de nuestro hermoso hobby y esta hermosa revista. Sin otra cosa que inventar, me despido. Happy programming!

PD: Son brillitos.



• La presentación de Wideload •

BABA Y BRILLITOS: UNA COMBINACIÓN QUE SE REPITE CADA VEZ MÁS.

Crytek, desarrolladora de Far Cry, mostró escenas de su nuevo juego titulado Crysis. Mostrando tiroteos en zonas selváticas de alto realismo, efectos especiales, onditas de agua y la promesa de una historia épica, dejó con la mandíbula en el piso a todos los espectadores. ¿Romperá con todo el juego o sólo nuestra máquina? Solo el tiempo lo dirá, pero seguramente mi hermano lo va a querer mucho nomás para ver los efectitos especiales.

MENAGE A TROIS

UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

AUDITION: ONLINE DANCE BATTLE

POR Matías Leder

¡QUE NO ES UN JUEGO TAN GAY!

¿Cansado de machacar bichos con tu garrote mágico que cambia de color? ¿Cansado de discutir sobre quién la tiene más grande (la espada, degenerados)? ¿Qué tal si cambiamos la armadura manchada de sangre por una camisa de moda y algo de perfume? … OK eso sí sonó gay…

GAY NO: ¡¡METROSEXUAL!!

Audition es un juego MMO (Multiplayer Masivo Online) relativamente nuevo. Está por cumplir dos meses y pico y se podría decir que es una idea bastante original; inspirado en esas maquinitas donde tenemos que pisar los cuadritos siguiendo las señales en un monitor al ritmo de la música, en este juego tenemos usar las teclas de dirección (A.K.A. flechitas) en un orden específico y luego darle a la barra en el momento justo. ¿Sencillo, no? La cosa es que no estamos solos. Hasta seis personas por pista pueden estar compitiendo con nosotros en los distintos modos de juego que tenemos y, cuando hay mucha gente que sabe, el resultado es una coreografía muy buena. Algunos de los pasos están muy bien hechos; y es que en este juego, el nivel del personaje no dice nada. No es como otros juegos donde el que más tiempo lleva jugando va a ser mayor simplemente porque su personaje es casi inmortal y de una piña tira edificios. Acá la habilidad, velocidad



• Y este chabón dice que no es un juego gay •

y algo de memoria para recordar el ritmo de cada tema es crucial, y un pibe lvl 1 puede pintarle la cara a otro lvl 20 si la tiene clara.

Si, dije Lvl. En este juego también subimos de nivel, claro que sin stats ni nada por el estilo. Subir de nivel sólo sirve como una especie de rango, que nos permite habilitar competencias y demás cositas cada tanto. Además se puede saber más o menos qué tan vaquiano es uno al ver su nivel, pero como dije… Me han pintado la cara tantos lvl 1 que nada está dicho hasta que no nos encontramos en la pista con algo de música en el medio.



KAWAII POWER DANCE

Durante las distintas competencias ganamos experiencia para subir de nivel y uno de los dos tipos de plata: Den, que nos sirve para comprar música (sí, podemos ser los DJ y poner nuestros temas) y ropa o peinados (no se hagan los machos, bien que les gusta tener un chara bonito en el lineage II); el otro tipo de plata es literalmente “Cash” que se obtiene mediante donaciones, aunque no está habilitado aún, y no se descuenta que se pueda ganar con eventos. El Den y el Cash se usan para comprar cosas, pero algunas se pagan en Den y otras en Cash (y éstas últimas son las mejores).
Entre los tipos de competencias están: Practice, donde no hay límite de tiempo para meter los pasos pero hay que meter tantos como se pueda; Freestyle, donde cada cual baila por su cuenta y podemos hacer nuestras propias combinaciones; y Coreografía, donde todos bailan lo mismo, y es la mas difícil sin duda, pero si todos van parejos es un espectáculo para ver.
En fin, Audition es un juego fresco, que parece gay -y tal vez lo sea-, pero es divertido y adictivo, y además de todo GRATIS, disponible para descargar en su página: http://au.bugsgames.net. Y antes de que digan algo, éste al menos tiene una excusa para ser algo amanerado… ¿Cuál es la del Lineage II?

LA SECCIÓN DE RELLENO

PORQUE UNA REVISTA NO SE LLENA SOLA

AÚN RECUERDO MI PRIMER AMOR

POR Matías Leder

MEMORIAS NERD DE UN DÍA ABURRIDO

Pasan las cosas, los años, las amistades, pero sigue ahí latente el recuerdo de mi primer amor. Es decir, ¿cómo podría olvidarla? Era cuadrada, siempre estaba mugrienta, sonaba como una carreta y pesaba una tonelada. Dios, qué enamorado estaba yo… De mi 286.
Qué época perdida, que algunos recordamos con nostalgia. Los juegos estaban compuestos por feos pixels blancos y negros, y el apartado de audio se resumía a varios tonos *BEEP* (no, no me censuraron una puteada); en esa época uno no podía jugar demasiado tiempo, los monitores hacían arder los ojos y los padres nos espantaban con la escoba, pero siempre teníamos nuestra cuota de diversión.

En esta época donde una PC se mide en Gigahertz, y menos de 2Ghz es basura... ¿Qué dirían si hoy en día los hacen sentarse frente a una de estas bellezas de entre 15 y 25 Megahertz, con sus modestos 640k de memoria RAM...? Jugar los últimos juegos que soportaba era una aventura, iniciando en modo selectivo para liberar los míseros 2 o 3k que faltaban para que arranque el juego. ¿Me patearían las bolas, verdad?
Pero yo no puedo evitar que se me caiga un lagrimón al sentarme frente a una y prenderla... Ese sonido característico que sigo escuchando aún cuando prendo mi PIV (ya sé que ésta no hace ese quilombo, pero yo lo sigo escuchando), el *chak chak* al contar la ram, y esa secuencia de *BEEPs* que nos indicaba que todo estaba bien, para arrancar y dejarnos en el modesto cursor de DOS... Ese maravilloso cursorcillo parpadeante que JAMÁS se colgaba. Y no puedo olvidar mencionar su genial disco de 40Mb (sí, dije Mb) que ahora oficia orgulloso como posapavas.
Hoy en día que cuento con cuatro PCs, esa vieja placa madre con su micro soldado descansa en una caja por ahí, perfectamente funcional, o lo sería si no hubiera utilizado su gabinete, fuente y todo el cableado para potenciar la P166MMX de mi vieja; es que esos componentes siguen funcionando perfectamente aunque tienen casi veinte años. Realmente esas cosas no se rompen, como esa vez que su cableado se prendió fuego, literalmente, y la hermosa maquinola seguía dejándome jugar Prince of Persia mientras echaba humo por todas partes.



Como olvidar la melodía de su parlantito, sus pitidos que representaban tiros, motores, ladridos, bolas de fuego, todo, hasta la salida de ese juego, Pinball Fantasies, que de alguna manera le sacaba música y voces al parlantito ese. Cuánta alegría sentí al escuchar por primera vez ese “FIVE MILLION”. Fue la primera vez que mi PC habló, y siguió haciéndolo hasta que le tocó el turno a esa fiesta de acción y misiles llamada F-19 Stealth Fighter: sus cinco polígonos por nave y misiones de varias horas producían una alegría enorme que era compensada con el insoportable sonido del motor del avión. Tan insoportable que tuve que cortar los cables del parlante (no se podía apagar, o al menos en esa época no sabía cómo). Mi PC jamás me habló de nuevo. ¿Extraño su voz...? Aún sueño que estoy en esa vieja casa, con mis ocho añitos, y ella me dice con todo su cariño “FIVE MILLION”.
La mayoría de los lectores estoy seguro, no conocen una PC que no pueda tirar el Counter al menos, pero muchos deben recordar esa PC que fue su primera. Y qué amor les dio; cómo añora uno esa época donde uno podía entretenerse con tan poco; bastaban unos pocos pixels en blanco y negro, el sonido era opcional, el mouse era una leyenda urbana. Bastaba con evitar que esa pelotita se cayera en el Arkanoid; o con armar ese paredón maldito en el Blockout; alcanzaba con avivarnos de que ese viejo narigón de pera prominente nos estaba mintiendo al truco. Era todo lo que necesitábamos para tener una sonrisa de oreja a oreja.
Te extraño, bebé... Tan pronto sepa de dónde carajo sacar un monitor hércules en estos días, juro que voy a revivirte, aunque sea sólo para escucharte iniciar tu sexy sistema.

Ya ni caminar es seguro

POR Maximiliano Nicoletti

SI ESTÁS LEYENDO ESTO Y TE REÍS, TAN MAL NO ESTÁS...

Uno ve muchísimas cosas cuando pasa gran cantidad de horas en Internet. Desde los más repetitivos -pero aún así escalofriantes- fotologs hasta los videos más extraños de gordos que se parecen a gente que conocés de otras comunidades -y que, por alguna razón, te desprecian- haciendo alguna especie de Reggaetton Dance llamado "Tunak Tunak Tun" que, extrañamente, hace que la similitud con estas personas te haga reír más de la cuenta.

Aun así, cuando empezás a navegar con tu Mozilla Firefox (yo sé lo que están pensando, creen que tengo algún canje con Mozilla... Si tuviera un canje con Mozilla, ¿¡creen que estaría escribiendo esta payasada!?) y encontrás todos esos inventitos japoneses que van y vienen por toda la red, y que encima ellos creen que son grandes invenciones, empezás a cuestionar tu fe en la humanidad. En esta ocasión, navegando, llegué a un link acerca de una fantásticamente absurda invención para aquellos que no pueden salir de su casa sin bajar la vista y tener un teclado en su línea de visión. Resulta que estos simpáticos tipitos de color amarillento con ojos rasgados inventaron esta vez un estilo de zapatillas armado en diseño enteramente de teclados. Sí, algo por lo cual Nike (no tengo canje con nadie, ¡lo juro!) puede estar ultra-alegre de no haber inventado en el mundo del calzado, sin dudas.

A ver si lo dejamos un poco en claro... ¿Cómo puede ser que la adicción llegue a tal punto que necesites tener un par de teclas pegadas a los dedos de los pies, mientras caminás por la calle luciéndote como el mejor modelo de boludo concentrado del año 2006? ¿Acaso esta gente no piensa que la humanidad tiene (no es nuestro caso, obvio) aunque sea una pizca de dignidad? ¿No se dan cuenta de que así no vamos ni para atrás ni para adelante?

Y a vos, sí, vos, que estás leyendo esto y pensando "No entiendo de qué tanto se queja este flaco, a mí me parecen re grosas. Es más, me voy a comprar un par si las llego a ver", ni se te ocurra en tu vida aparecerte en la redacción. Ni que te estés muriendo. Porque si me llego a enterar de quién sos, yo mismo me voy a encargar de que tengas que cenar día tras día junto a Mirtha Legrand, que te hará una demostración de cómo hace su programa, y como invitado te voy a agregar ni más ni menos que a Pocho la Pantera, para que te cante todos sus éxitos una vez la cena haya terminado.

Y si vos no estás pensando eso, y en su lugar estás cerrando el Adobe Reader, o sea, dejando esta revista de lado porque creés que mejor que esperar a que lancen estas zapatillas es salir a hacerlas vos mismo con tus propias manos, mejor ahorrame el trabajo. Sí, ahorrame el trabajo de ir hasta allá y, una vez que hayas arruinado un teclado en hacer semejante boludez, salí a la calle a lucir tu nuevo look frente a las chicas, que te van a llamar un pobre fracasado, a tal punto que de la depresión vas a tirarte bajo un camión. Una vez que estés en el hospital conectado a un respirador hecho puré, haceme el favor como amigo, pedí la eutanasia.

